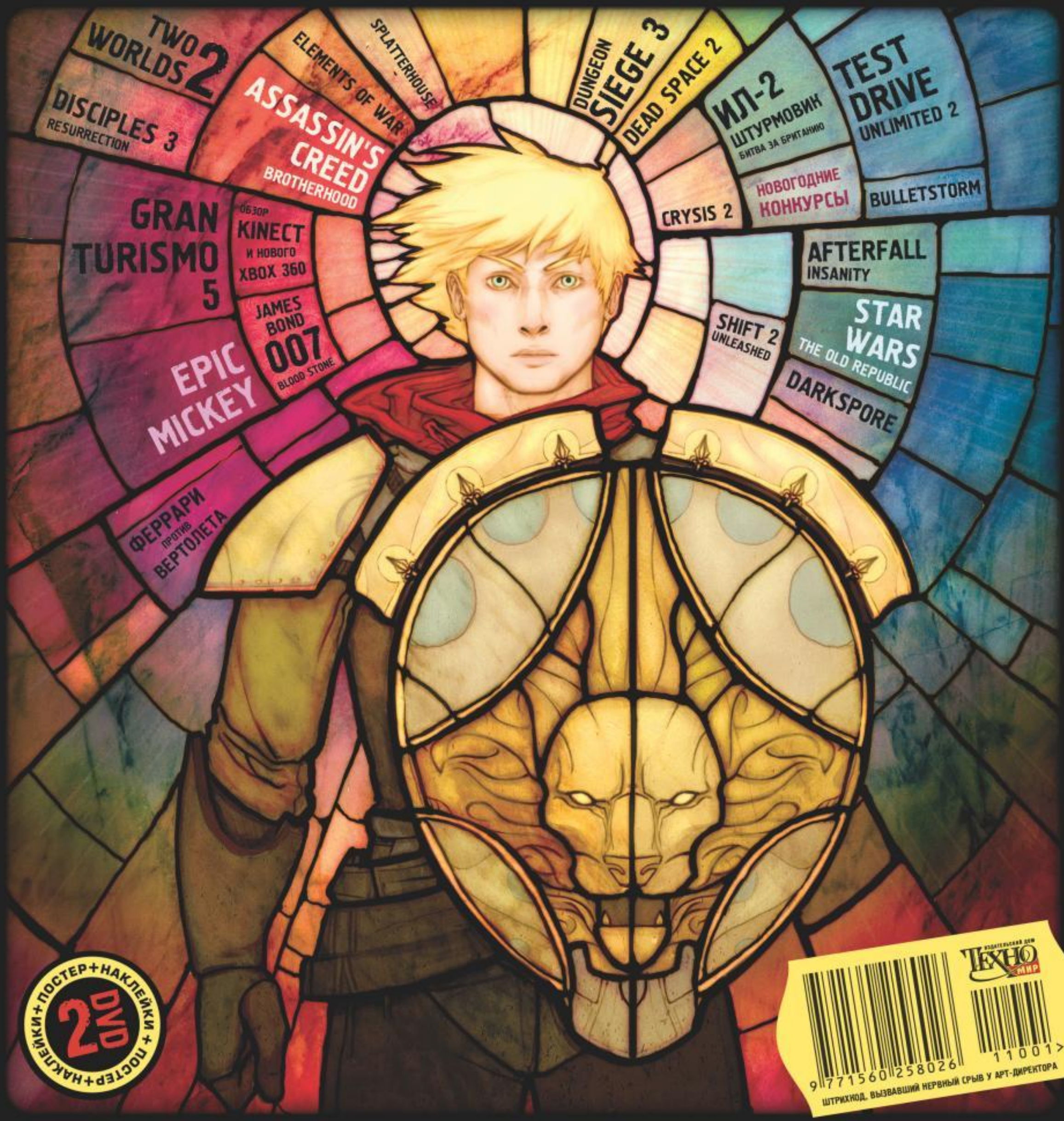
№1 (160) 2011

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

WWW.IGROMANIA.RU

ОБЛОЖКА: DUNGEON SIEGE 3



ИТОГИ ИГРОВОГО ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Windows®. Жизнь без преград. Toshiba рекомендует ОС Windows 7.

Просто как никогда

Windows 7

ДОВЕРЬТЕ TOSHIBA СОЗДАНИЕ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНОЙ КРАСОТЫ

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core и Core Inside являются товарными знаками корпорации Intel на территории США и других стран. Microsoft, Windows и Windows 7 являются либо товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками корпорации Майкрософт в США и других странах. Все товарные знаки зарегистрированы. Технические характеристики продукта, конфигурации, цены и доступность системы, компонентов и дополнений или запасных частей могут изменяться без предварительного уведомления. Дизайн и цвет изделий могут быть изменены без предварительного уведомления и могут отличаться от представленных здесь. Ошибки и пропуски исключены.

Satellite A660

Присмотритесь к этому шедевру, чтобы своими глазами увидеть, как мы претворили в жизнь идею слияния инноваций и поразительной мобильной производительности. Вдохновленный шедевром Сальвадора Дали "Постоянство памяти", Satellite A660 был создан с использованием новейших технологий Toshiba для того, чтобы подарить Вам умопомрачительное изображение HD-качества в стильной форме. Его тонкий прочный корпус с блестящим черным покрытием Glossy Finish делает этот ноутбук не только удобным для ежедневных компьютерных вычислений, но и радующим глаз.

Восхитительное HD-качество изображения на экране TruBrite® и объемный звук волшебным образом улучшат качество Ваших фото-, аудио- и видеоматериалов. Дали был известен своим умением превращать мечты в искусство, мы же создали свой шедевр, превратив полет фантазии в реальность, притягивающую взгляды.

Испытайте в деле искусные инновации с нашим Satellite A660, оснащенным лицензионной операционной системой Windows® 7 Домашняя расширенная, чтобы получить лучшие возможности развлечений на ПК.

- Процессор Intel® Core™ i7 *
- Лицензионная ОС Windows® 7 Домашняя расширенная
- 16.0-дюймовый HD-дисплей Toshiba TruBrite®
- Сенсорная панель с технологией мульти-тач
- Дополнительная цифровая клавиатура
- Полноразмерная матовая черная клавиатура
- Система защиты жесткого диска датчиком перемещения в пространстве

Стерео-динамики Harman Kardon®

Пульт дистанционного управления* для Windows

* *Комплектация зависит от конкретной модели*

TOSHIBA

Leading Innovation »»

www.toshiba.ru

реклама

ИГРОМАНИЯ

С НОВЫМ ИГРОВЫМ ГОДОМ!

Всех с наступающим, а наименее расторопных — с наступившим Новым годом! Проведите эти праздники так, чтобы они вспоминались весь оставшийся год. И воспоминания эти были приятными! Детальные поздравления от меня и Светы поджидают вас в рубрике «Почта», куда советую переместиться сразу после прочтения этой страницы журнала. Здесь же хочу сообщить вам об одной важной вещи. Наш новогодний постер-календарь в этот раз непростой. Размер плашек с месяцами идеально совпадает с размером игроманских наклеек (с теми, что побольше). То есть вы можете каждый месяц заклеивать прошедший месяц и к концу года получить завершенную композицию. — *Алексей Макаренков, главный редактор*

Всех с Новым годом! Я сейчас как раз готовлю наш каталог с подарками (см. «Видеоманию»), и приходит понимание того, насколько выдающимся был этот год для индустрии. Мы получили минимум плохих и проходных игр — сплошные проекты AAA-класса, среди которых, конечно, есть шедевры на годы вперед. 2010 год был даже ярче предыдущего, несмотря на то, что в нем не было игры уровня Uncharted 2. Зато были сразу две великих RPG, совершенно уникальный Heavy Rain и много других совершенно замечательных проектов. Проблема одна — вышли практически все долгострои последнего десятилетия, и совершенно непонятно, чего нам ждать в будущем. Так что в Новом году желаю вам побольше удивляться. А то (кто знает!) вдруг Duke Nukem Forever окажется крутым. Да, и не забывайте, что 2011-й — год Deus Ex. — *Антон Логвинов, продюсер «Видеомании»*

«Игромания» — лучший глянцевый журнал об играх: он не только печатает сплошные эксклюзивы, он еще плотный и отлично скользит. А зимой это особенно актуально! Пока тянутся эти ужасно долгие январские праздники, в которые, как назло, совсем не выходят новые игры, а вся страна ползает с курантами, бьющими в голове, в обнимку с тазиком оливье, вы хватайте журнал — и айда кататься с ледяной горки! Проведите эти праздники так, чтобы потом весь год никто не мог упрекнуть вас, что вы не выпускаете из рук клавиатуры и геймпада! Покажите новогодним елкам где раки зимуют! И ешьте мандарины так, чтобы за ушами трещало! — *Алена Ермилова, редактор разделов «Спецматериалы», «Железный цех»*

Дорогие друзья! Поскольку наш журнал доходит до разных регионов России в очень разное время, то решительно невозможно подгадать момент, в который вы будете читать эти строки. Поэтому поздравляю вас сразу со всем: с наступающим Новым годом (минус первым до конца света, согласно календарю майя), с ним же, но наступившим, с Рождеством — тех, кого оно касается, — и, конечно, с тем, что успешно пережили праздники. — *Георгий Курган, редактор игрового направления*

Друзья! Этот год подарил нам много отличных игр, а в будущем их будет еще больше (говорю официально — как редактор превью-раздела). Поздравляю всех с Новым годом, желаю, чтобы вы могли наслаждаться играми, находя при этом время на учебу, работу и спорт. И еще желаю улыбок широких, как у Супермитбоя. — *Линар Феткулов, редактор превью-раздела*

01 ЯНВАРЬ (160) 2011

ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор — Алексей Макаренков
Заместитель главного редактора — Надежда Недова
Продюсер «Видеомании» — Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редактор игрового раздела — Георгий Курган

Редакторы — Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Игорь Асанов, Алена Ермилова, Александр Милованов, Дмитрий Колганов

Дизайн и верстка — Михаил Карасев, *руководитель*; Евгений Загатин, *дизайнер*; Евгения Лебедева, *дизайнер*

Корректура — Мария Луговская, Дмитрий Зайцев

WWW.IGROMANIA.RU

Руководитель проекта — Андрей Александров
Главный редактор сайта — Максим Еремеев

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «Издательский дом «ТехноМир»
111123, г. Москва, шоссе Энтузиастов, д. 56, стр. 32

Адрес редакции

Генеральный директор — Азам Данияров
Директор издательства — Денис Давыдов
Учредители — Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по PR — Татьяна Шацкая (shatskaya@igromania.ru)

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО «Игромедиа»
www.igromedia.ru
Тел/факс — (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы — Дарья Новоторцева (dn@igromania.ru)
Реклама — Мария Королева, Надежда Булла, Анастасия Муравьева, Светлана Попова, Елена Данилюкова, Анастасия Елагина

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО «Авитон Пресс»
www.aviton-press.ru
125466, г. Москва, ул. Родионовская, д. 12, стр. 1

Тел./факс — (495) 231 2368
E-mail: — sales@aviton-press.ru
Менеджеры — Юлия Воробьева, Серьян Смакаев, Ирина Ефимова, Яна Афанасьева, Юлия Поржежинская

ДЛЯ СВЯЗИ

Тел. — (495) 231 2365
Тел./факс — (495) 231 2364
E-mail — mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE

Published by TechnoMir PH Ltd
since 1997

Editor in Chief — Alexey Makarenkov (makarenkov@igromania.ru)
Games Editor — George Kourgan (kourgan@igromania.ru)
Contacts — 56/32 Shosse Entuziastov, Moscow, Russia, 111123
Tel/fax +7 495 231 2365

АВТОРА!

В «Игромании» всегда есть место для талантливых авторов. Если вы считаете, что подходите нам, напишите на *mania@igromania.ru* и приложите образцы своих текстов. Место жительства большого значения не имеет.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Kontūrai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатаны в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2011 © Igromania, 1997-2011

Тираж 180 000 Circulation 180 000

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mistake@igromania.ru или по телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже с 1 февраля!

Подписка на журнал «Игромания»:
Объединенный каталог «Пресса России» — Игромания 2 DVD — индекс 20958
Каталог российской прессы «Почта России» — Игромания 2 DVD — индекс 16753

СОДЕРЖАНИЕ №01 (160) 2011

Dungeon Siege 3 В конце туннеля

Star Wars: The Old Republic Достояние республики

10-19 НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН
10 Новостной меридиан
18 Даты выхода игр
19 Даты выхода локализаций и отечественных проектов

20-38 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
20 Dungeon Siege 3
24 Star Wars: The Old Republic
32 Электрическое искусство — 2010
33 Dead Space 2
34 Bulletstorm
36 Crysis 2
37 Shift 2: Unleashed
38 Darkspore

40-56 R&S: В РАЗРАБОТКЕ
40 **Рейтинговая система рубрики R&S**
41 Reich
42 Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию
46 Afterfall: Insanity
48 Test Drive Unlimited 2
52 Swarm
54 E.Y.E

57-81 В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
57 Итоги игрового десятилетия

82-83 ГЕРОЙ НОМЕРА
82 Микки-Маус

84-128 R&S: ВЕРДИКТ
84 Assassin's Creed: Brotherhood
90 Gran Turismo 5
96 Epic Mickey
100 Elements of War
104 Two Worlds 2
108 Disciples 3: Renaissance
112 Splatterhouse
116 James Bond 007: Blood Stone
120 GoldenEye 007
122 Call of Duty: Black Ops
123 Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1
124 Alternativa
125 Football Manager 2011
126 Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet
127 Donkey Kong Country Returns
128 Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem

130-131 ИГРА МЕСЯЦА
130 Итоги голосования за период с 29 октября по 25 ноября 2010 года
131 «Игромания» рекомендует

ИГРОМАНИЯ

Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию Олег Медокс рассказывает о своем творении

132-135 **ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ**

132 «Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм

136-145 **РЕТРО**

136 Command & Conquer: Tiberian Dawn

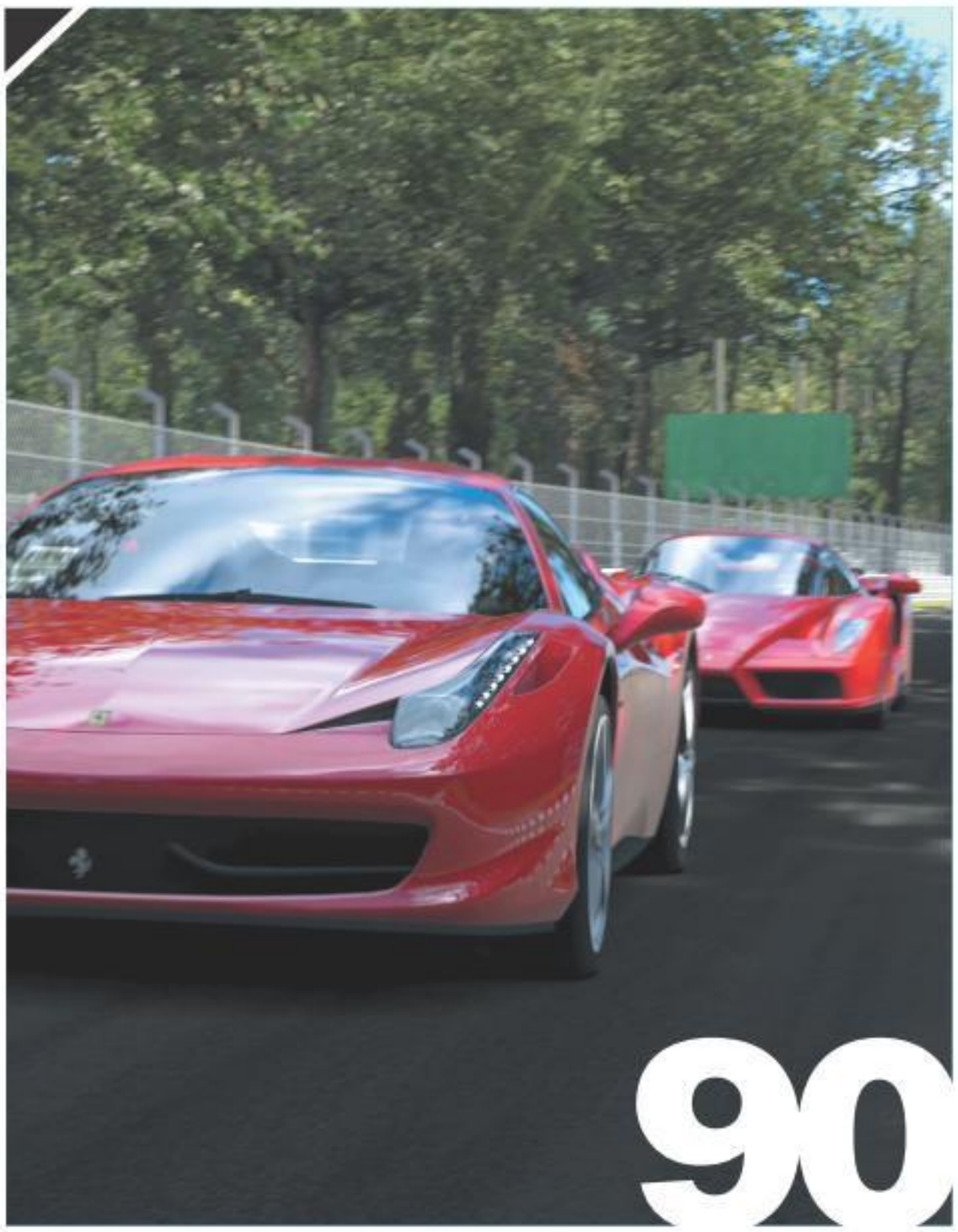
140 Command & Conquer. Постмортем

Assassin's Creed: Brotherhood Путь Бро

Алфавитный список игр в номере

Afterfall: Insanity 46
Alan Wake 130
Alternativa 124
Assassin's Creed. Коллекция 19
Assassin's Creed: Brotherhood 84
Assassin's Creed 2 130
Back to the Future: The Game 18
Batman: Arkham City 18
Battlefield Play4Free 19
Battlefield: Bad Company 2 130
Bejeweled 2 19
Bejeweled 3 18
BioShock 2 130
Borderlands 130
Brink 18
Bulletstorm 18, 34
Call of Duty: Black Ops 122, 131
Call of Duty: Modern Warfare 2 130
Cities XL 2011: Большие города 19
Civilization 5 ..... 130, 131
Command & Conquer: Tiberian Dawn 136
Crysis 14
Crysis 2 ..... 18, 36
Dance Central 13
Dance Masters 13
Darksiders: Wrath of War 130
Darkspore 38
Dead Rising 2 ..... 18, 33, 130
Diablo 3 16
Disciples 3: Renaissance 108
DJ Hero 2 12
Donkey Kong Country Returns 127
Dragon Age 2 18
Dragon Age: Origins 130
Dragon Age: Origins — Awakening 130
Drakensang: Река времени 19
Driver: San Francisco 18
Duke Nukem Forever 18
Dungeon Siege 3 20
E.Y.E 54
Elements of War 19, 100
Enslaved: Odyssey to the West 131
Epic Mickey 96
F.E.A.R. 3 18
F1 2010 130
Fable 3 130
Fallout: New Vegas 130, 131

СОДЕРЖАНИЕ №01 (160) 2011



Gran Turismo 5 Жизнь — это гонки...

146-159 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

Интернет

146 Одиннадцать MMORPG, которые изменят лицо жанра

156 Мудрая куча мусора

160-179 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

160 Железные новинки

Тесты

163 Компьютер Kit Gamer 550X

164 Планшет-коммуникатор Highscreen Hippo

166 Видеокарта GeForce GTX 580

169 Компьютер Meijin — Extreme SLI GTX 580

170 Видеокарта AMD Radeon HD 6850

172 Корпус Thermaltake Level 10

174 Игровой ноутбук MSI GX660-242

176 Разумный компьютер за разумные деньги

178 Горячая линия: железо

180-182 ИГРОСТРОЙ

184-191 ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

КАЛЕНДАРЬ

187 Operation Flashpoint: Red River

188 Gran Turismo 5

192-193 КОДЕКС

192 Стандартные коды

193 Читательские пасхалки
Читательские хинты

194-207 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

194 Тройная сплошная

196 Играем в слова

197 Геройский конкурс

198 Новогодний комикс

199 Сардоническая улыбка

204 Тест № 1. Январь

205 Сканворд № 1. Январь

206 Фотографическая память № 1. Январь

207 Подведение итогов за №11/2010

208 GAME OVER?

208 Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад

Алфавитный список игр в номере

Fallout: New Vegas — Dead Money 18

FIFA 11 130

FIFA Manager 11 19

Fight Night Champion 18

Football Manager 2011 125

Gatling Gears 19

Gears of War 3 ..... 18, 130

God of War: Ghost of Sparta 11

GoldenEye 007 120

Gran Turismo 5 ..... 10, 13,17, 90

Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City 130

Grand Theft Auto 4: Полное издание 19

Guitar Hero: Warriors of Rock 12

Guitar Hero 3 11

Halo Reach 10, 131

Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1 123

Heavy Rain 130

Homefront 18

inFamous 2 18

James Bond 007: Blood Stone 116

Killzone 3 18

Lara Croft and the Guardian of Light 131

Left 4 Dead 2 130

LittleBigPlanet 2 18

Mafia 2 ..... 19, 130, 131

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem 128

Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet 126

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds 18

Mass Effect 2 130

Max Payne 3 18

Medal of Honor 130

Metal Gear Solid: Peace Walker 11

Michael Jackson: The Experience 13

Might and Magic Heroes 6 18

Mount & Blade: Огнем и мечом — Великие битвы 18

Need for Speed: Hot Pursuit 131

Plants vs. Zombies 19

Portal 2 ..... 18, 19

Pro Evolution Soccer 2011 130

RailWorks 2 19

Red Dead Redemption 130, 131

Red Faction: Armageddon 18

Reich 41

Rock Band 3 12

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти 130

Shattered Horizon: Взорвать горизонт 19

Shaun White: Скейтборд 19

ИГРОМАНИЯ

Epic Mickey Антропоморфная мышь против кролика-диктатора

Disciples 3: Renaissance Воистину воскрес

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Календарь на 2011 год
Portal 2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Portal 2
Assassin's Creed: Brotherhood
Gran Turismo 5
Аллоды Онлайн

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Обложка:
Toshiba.....2-я обложка
Ritmix .....3-я обложка
Universal Pictures International (Россия).....4-я обложка

В номере:
Cowon.....103
ASUS 51
GSC Game World.....39
Razer.....9
Softclub.....107, 129
Speed-link 23
ТехноМир.....111, 155, 183

Алфавитный список игр в номере

Shift 2: Unleashed 18, 19, 37
Shogun 2: Total War 18
Silent Hill 15
Skate 3 13
Spider-Man: Shattered Dimensions 19
Splatterhouse 112
Star Wars: The Force Unleashed 2 130
Star Wars: The Old Republic 19, 24
StarCraft 2: Wings of Liberty 130, 131
Stronghold: Полное собрание 19
Stronghold 3 18
Super Mario Galaxy 2 131
Swarm 52
Tales of Monkey Island 19
Test Drive Unlimited 2 .....18, 48
The 3rd Birthday 18
The Scourge Project. Проект БИЧ. Эпизоды 1 и 2 19
The Witcher 2: Assassins of Kings 18
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier 18
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction 130
Tron: Evolution 18
Two Worlds 2 104
Vanquish 131
Warp 19
World of Battles 19
World of Tanks 130
World of Warcraft: Cataclysm 18
Worms Reloaded 19
Zuma 19
Агата Кристи: Коллекция детективов 19
Артур в Стране Минипутов. Коллекционное издание 2 в 1 19
Броненосцы: Главный калибр 19
Броненосцы: Эпоха стальных гигантов 19
Великие секреты: Нострадамус 19
Гарри Поттер и Дары смерти — часть 1 19
Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию 42
Кровавая клятва 19
Метро 2033 130
Мистические истории: Остров сокровищ 19
Моя первая железная дорога 19
МУТь-ТВ: МегаУбойное Трэш-Телевидение 19
Реликвии Римской империи 19
Смерть шпионам 2 18
Тайна родового гнезда 19
Тайны Бейкер-стрит 19
Трон: Эволюция 19

DVD-МАНИЯ

Half-Life 2 — 1187

ДЕМОВЕРСИЯ
The Whispered World

ИГРОВЫЕ ДОПОЛНЕНИЯ
Тема DVD
Half-Life 2 — 1187

Подборки
Civilization 5
F1 2010
Fallout: New Vegas
Grand Theft Auto 4
Left 4 Dead 2
Mafia 2
Mount & Blade: Warband
Pro Evolution Soccer 2011
StarCraft 2: Wings of Liberty

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ
Bad Science
Magnesian
Trials Legends
Super Crate Box

ОНЛАЙН-ИГРА
Повелители драконов

ПАТЧИ
Arcania: Gothic 4 (русская версия)
ArmA 2: British Armed Forces (английская версия)
Football Manager 2011 (английская версия)
Mount & Blade: Warband (русская версия)
Need for Speed: Hot Pursuit (все версии)
Two Worlds 2 (английская версия)
Victoria 2 (русская версия)

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Лучший софт за истекший месяц
Игроманский стандарт
Драйверы для видеокарт

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП
Демосцены
Скины для Winamp
Обои для рабочего стола
Курсоры для Windows
Темы для Windows
Загрузочные экраны для Windows
Иконки для Windows

КОДЕКС
Сохранения (PC)
Call of Duty: Black Ops
James Bond 007: Blood Stone
Need for Speed: Hot Pursuit
Pro Evolution Soccer 2011
Star Wars: The Force Unleashed 2

Сохранения (PS3)
Red Dead Redemption

Сохранения (Wii)
Arc Rise Fantasia
WWE SmackDown vs. Raw 2011

Сохранения (PSP)
Bakugan: Defenders of the Core
Blazing Souls: Accelate
Dragon Ball Z: Tenkaichi Tag Team
God of War: Ghost of Sparta
Iron Man 2
Phantasy Star Portable 2
Ys: The Oath in Felghana

Трейнеры
Alien Breed 3: Descent
Apache: Air Assault
Borderlands: Claptrap's New Robot Revolution
Call of Duty: Black Ops
Divinity 2: The Dragon Knight Saga
Drakensang: The River of Time
Emergency 2012
Farming Simulator 2011
FIFA Manager 11
FIFA 11
Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 1
Need for Speed: Hot Pursuit
Sid Meier's Civilization 5
StarCraft 2: Wings of Liberty
Star Wars: The Force Unleashed 2
The Guild 2: Renaissance
Two Worlds 2
Worms Reloaded
База кодов «Игромании»

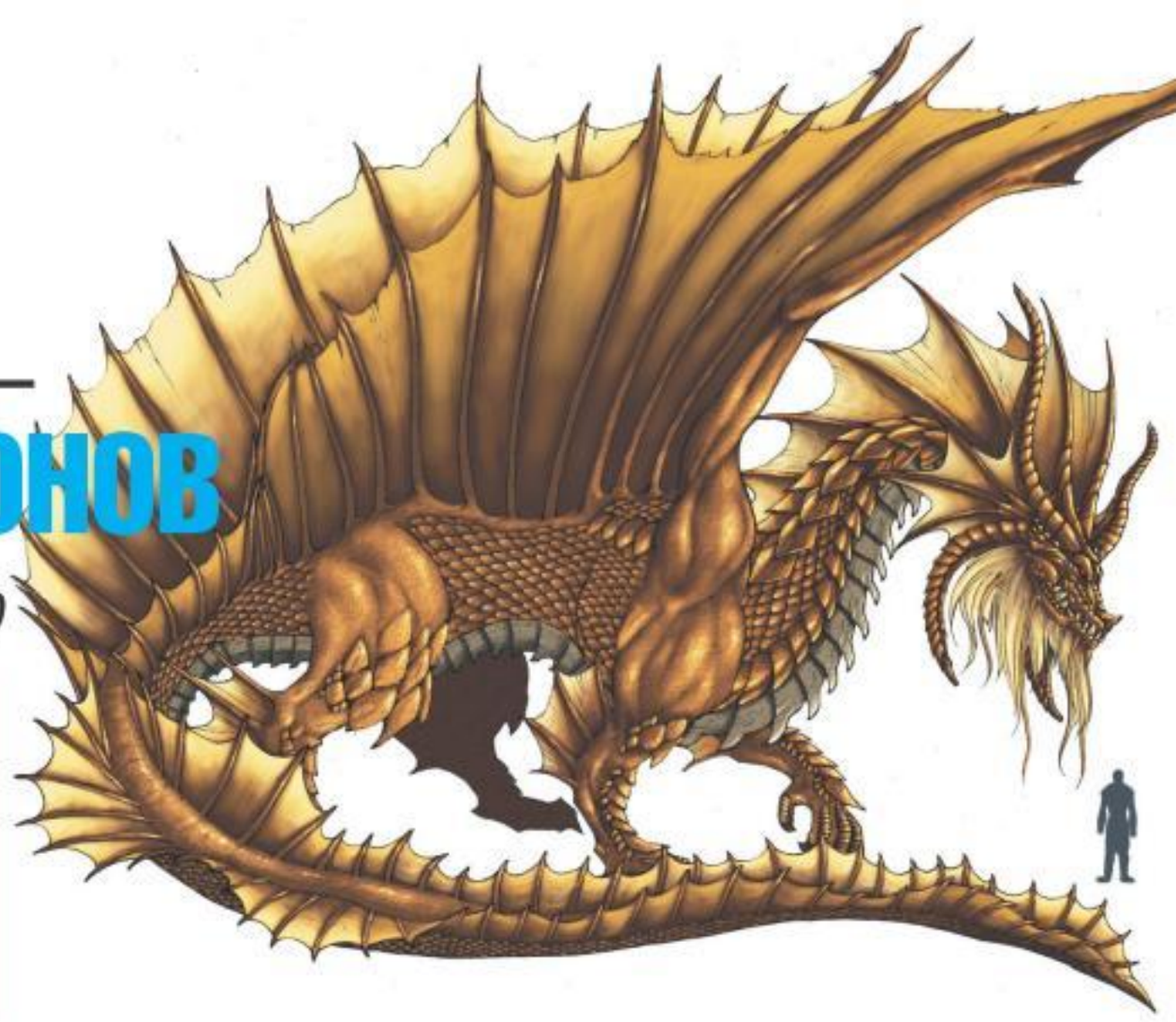
The Whispered World

Если не работает диск *напишите по адресу* ***mistake@igromania.ru*** *или позвоните в редакцию по телефону (495) 231 23 64, и мы заменим вам DVD.*

ONLINE-ИГРА НА DVD

ПОВЕЛИТЕЛИ ДРАКОНОВ

Дракону в небе — море по колено



Жанр
MMORPG в воздухе
Разработчик
Passion Network Technology
Издатель в России
NIKITA Online
Бизнес-модель
Условно-бесплатная

Сайт игры
www.dragononline.ru

Минимальные системные требования
1,3 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

СВЕРКНУ КЛЫКОМ, ВИЛЬНУ ХВОСТОМ

ВЗОВЬЮТСЯ ГАЛКИ, ОЧУМЕВШИЕ СО СТРАХУ

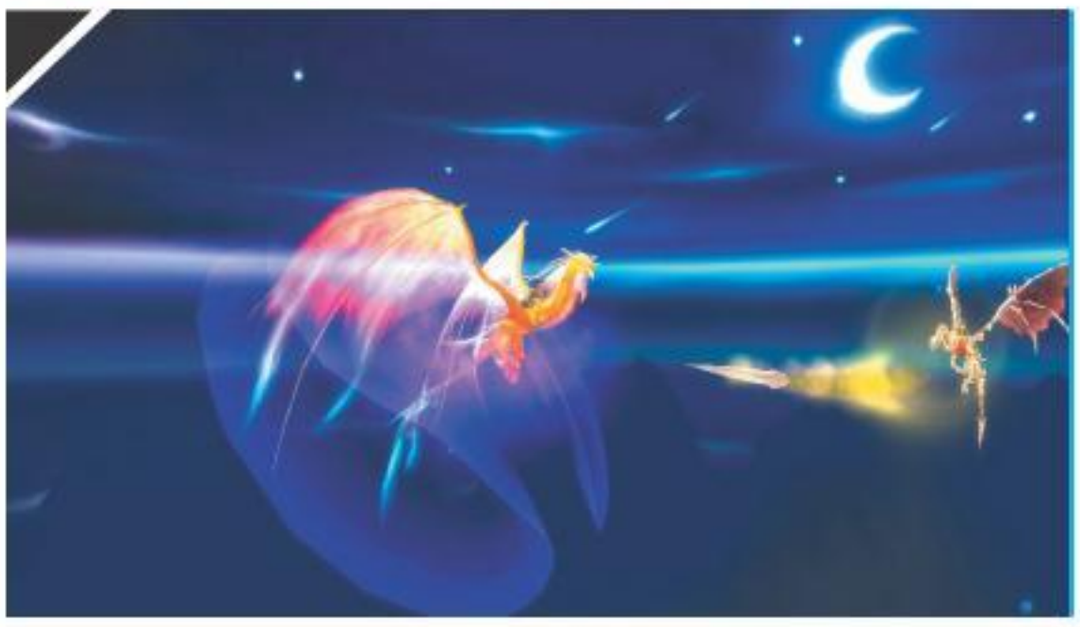
«Повелители драконов» — едва ли не единственная MMORPG, где для того, чтобы скопить денег на летающего маунта и увидеть мир из-под облаков, не нужно трижды убить всех самых страшных игровых боссов. Здесь драконье яйцо дается сразу, в самом начале, а вам остается только немного о нем позаботиться.

На протяжении всей игры вы качаете и героя, и его дракона — кормите особой едой, одеваете в жемчужины-артефакты, распределяете очки способностей и учите новым умениям. Дракон растет у вас на глазах: вот он только вылупился из яйца, вот летает за вами пузатым шариком, вот его уже можно оседлать... В результате прокачка становится в два раза динамичнее и увлекательнее, ведь уровни набирает не только ваш персонаж, но и дракон.

«Повелители» — это в первую очередь игра про бои на драконах. Если вас кидает в сладкую дрожь от фраз «Полеты над Азеротом» или «PvP в Бездне», то вам как раз сюда: тут не нужно ждать пять лет, чтобы всего-то перелететь через море, а на земле темно от крылатых теней.

Битвы в воздухе — особый поджанр PvP со своими секретами и законами. Как одеться для небесных боев — выбрать артефакт, усиливающий умения дракона, или все-таки защитить наездника-человека? А в кого целиться — в дракона или во всадника? Убить игрока проще (как ни крути, броня у персонажа всегда хуже), зато, убив дракона, эту огнедышащую машину смерти, вы получите тактическое преимущество. Но не торопитесь: стоит ли оно того, чтобы потом терять время, снижаться и добивать упавшего на землю человека?

И ОБОПРЕТСЯ О НЕБЕСНЫЕ ПРОСТОРЫ КРЫЛО МОЕ



И РАЗЛЕТИТСЯ ВОРОНЬЕ

В «Повелителях драконов» пять классов героев: паладин, жрец, воин, маг и странник. Самые обычные — нет спору. Но эта простота обманчива. В «Повелителях» вы никогда не играете только лишь персонажем — ваших приказаний всегда ждут герой и его дракон.

В игре семь династий драконов — совершенно разных. Летающие чудовища атакуют огненными шарами или вспышками молний, специализируются на ближнем бою или дальнем, снижают защитные силы врага или лечат союзников. Подобрать династию дракона под класс персонажа — особое искусство, и верных рецептов, как и, например, с умениями в Guild Wars, нет: кто-то выбирает героя-рубаку и дракона-мага, создавая универсальный боевой тандем, а кто-то играет за двух хилеров — и тоже оказывается прав.

Апофеоз воздушного PvP — захваты замков. Ими может похвастаться каждая вторая локализованная у нас MMORPG (известно же, что русские любят бои с другими игроками), но, ставим полтиража «Игромании», такие замки, как в «Повелителях драконов», вы еще не штурмовали!

Представьте: в большой локации стоит ощетинившаяся башнями, набитая защитниками крепость. Дважды в неделю к ней слетаются игроки самых разных гильдий (ограничения на количество нападающих нет). Нетерпеливо клацают зубами драконы: минута — и они сорвутся в небо, другая — и вселяющим ужас чешуйчатым роем облепят крепостные башни. Бой будет длиться два часа, и за это время крепость успеет несколько раз перейти из когтей одной гильдии в лапы другой, в последнюю секунду доставшись в итоге третьей.

ВИДЕОМАНИЯ

ВИДЕОМАНИЯ

«Видеомания» — это мультиплатформенное приложение к журналу, которое занимает отдельный двухслойный DVD. Здесь вы всегда сможете найти самые последние видеоновости, эксклюзивные репортажи, истории целых серий, препортвью, мнения редакторов и многое другое.

Впечатления от Gran Turismo 5

ВИДЕОНОВОСТИ

Индустриальные

Все самое интересное, что произошло в игровой индустрии за истекший месяц
«Этот месяц в истории» и многое другое

Передача об играх и игровой культуре

Анонсы:
Battlefield Play4Free
Black Rock Shooter
Chevalier Saga Tactics
Fallout: New Vegas — Dead Money
Final Promise Story
Gatling Gears
Infinity Blade
Mutant Bash TV
Naughty Bear 2
Operation Flashpoint: Red River
Royal Quest
Shift 2: Unleashed
Stacking
The Fancy Pants Adventures
Warp
Wet 2
Wildlife: Forest Survival

Новое видео:
Bulletstorm
Deus Ex: Human Revolution
Fight Night Champion
L.A. Noire
LittleBigPlanet 2
Mortal Kombat
TERA: The Exiled Realm of Arborea
Yakuza 4
Технодемо Unreal Engine 3

Во что играли 5, 10, 15, 20 лет назад: Forbidden Siren 2, Clive Barker's Undying, Duke Nukem 3D, Lemmings

SPECIAL

Bulletstorm — демонстрация игры с комментариями разработчиков
Darkspore — дневники разработчиков: «Команды и способности»
DiRT 3 — дневники разработчиков: «Ралли»
Red Faction: Armageddon — Дэнни Билсон, исполнительный вице-президент THQ, нахваливает новую игру в серии
Need for Speed: Hot Pursuit — как создавался рекламный ролик Pagani Zonda vs Lamborghini Gallardo
Homefront — дневники разработчиков: «История будущего»
StarCraft 2: Wings of Liberty — про зергов
Star Wars: The Old Republic — архивы джедаев. Запись №9. «Мандалорианские войны»

ДЕМОТЕАТР

Мультиплатформа

Bionic Commando Rearmed 2
Dead Space 2
F.E.A.R. 3
Magicka
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Mortal Kombat
Operation Flashpoint: Red River

PS3

LittleBigPlanet 2
Under Siege

Xbox 360

Gun Loco

Mobile

Valkyria Chronicles 3

Online

DC Universe Online
Kingdom Under Fire 2
Star Trek: Infinite Space
TERA: The Exiled Realm of Arborea

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Бензопилы в играх
Десятка самых крутых погонь
Игры и реальность: «Феррари» против вертолета
История Gran Turismo
История Need for Speed, часть 2
Легендарные игры: Fallout, TRON 2.0
Обзор Kinect и нового Xbox 360

НА ПРИЛАВКАХ

Во что поиграть в этом месяце: наши рекомендации

Мнения

Alien Breed 3
Assassin's Creed: Brotherhood
Call of Duty: Black Ops
Castlevania: Lords of Shadow
Gran Turismo 5
James Bond 007: Blood Stone
Need for Speed: Hot Pursuit
Splatterhouse

РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ КАНАЛ

Call of Duty: Black Ops — разрушители мифов и одно из лучших убийств томагавком в мультиплеере
PlayStation 3 — консоль для больших детей
Гонка классических игровых персонажей
Кевин Батлер: Gran Turismo 5
Рекламный ролик Gran Turismo 5
Стол переговоров героев игры Angry Birds

Обзор Kinect и нового Xbox 360

Razer

Naga™

MMOG Laser Gaming Mouse

89
11/2009
GameStar
Naga

Test: 11/2009
WERTUNG: 1,86
Razer
Naga
Hardware

SFT 10/2009
TESTURTEIL GUT
NOTE 1,7

★★★★★★ GAMES
WERTUNG
sehr gut

«Эта мышь многократно превосходит любые MMO или мультифункциональные устройства, сделанные любым другим производителем, когда-либо...» **Miyari, WOWHead**

Стань Имба

www.getimba.com

спрашивайте в магазинах:

М.видео www.mvideo.ru

MediaMarkt www.mediamarkt.ru

ЭЛЬDORADO www.eldorado.ru

powered by 3.5G Laser Sensor 5600 dpi

for gamers. by gamers.™

www.razerzone.ru

реклама

Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru

Рубрику подготовили: **Игорь Асанов, Павел Шубский (железные новости)**

ИНДУСТРИЯ

Серьезный человек

КЕВИН БАТЛЕР, PSP2 И ДРУГИЕ НОВОСТИ ИЗ ЛАГЕРЯ SONY

Кевин Батлер в рекламе, посвященной Gran Turismo 5.

Те из вас, кто регулярно смотрит «Видеоманию», отлично знают, что игровая реклама — это не только широченные растяжки напротив Кремля, но иногда еще — настоящее искусство. В свое время несколько телевизионных роликов для **Sony** снял режиссер Дэвид Линч, ну а сейчас главной звездой рекламы PlayStation (да и, пожалуй, всей игровой рекламы вообще) является Кевин Батлер — холеный вице-президент различных несуществующих департаментов Sony (например, «Департамента по подтверждению слухов», «Департамента по добавлению еще больше крутизны» или «Департамента извинительных извинений»). Придумал персонажа директор маркетингового агентства Deutsch LA Эрик Хиршберг, впоследствии перешедший на работу в **Activision**, а его роль исполняет сериальный актер Джерри Ламберт.

Именно он с шумным успехом представлял Sony на E3 2010, где его вальяжные шутки в адрес прямых конкурентов (*«Ну, что, вы посмотрели вчерашнее выступление французских акробатов* (речь идет об анонсе Kinect, где выступал канадский «Цирк дю Солей». — ***Прим. ред.***)? *А теперь пришло время увидеть то, ради чего вы сюда пришли, — игры!»*) неизменно срывали гору аплодисментов у собравшихся. Именно он рекламировал каждую более-менее значимую игру для PS3 в этом году, снова поливал грязью Kinect (*у Move есть то, что мы у себя в будущем называем «кнопочки»!*) и наконец-то ответил на вопрос, почему **Gran Turismo 5** так часто переносили (разумеется, по его, Батлера, вине). У Кевина Батлера есть собственный «Твиттер» (***twitter.com/TheKevinButler***), собственный канал на YouTube (***www.youtube.com/user/KevinButlerVP***), где можно найти все рекламные ролики с его участием, и конечно, тысячи поклонников по всему миру.

Подобный нагловато-шутливый способ рекламы идет играм как нельзя лучше — в то время как **Microsoft** привлекает ничего не понимающих в вопросе телезвезд вроде Опры Уинфри и вообще всеми силами пытается утвердить видеоигры как часть мейнстрима (дескать, «мы здесь тоже свои — даже английский замок для премьеры **Halo: Reach** выкупили»!), Sony словно монополизирует за собой право на высказывание и вообще ведет себя так, будто победа уже давно одержана.

Конечно, такой подход далеко не всегда выливается в гарантированные результаты — по предварительным оценкам, Kinect пока все-таки обставляет Move по числу продаж (в России, где Kinect стоит почти столько же, сколько сам Xbox 360, в это поверить труднее). Но когда речь идет об имидже, то Sony оказывается банально интереснее и живее, чем их скучные конкуренты.

Подобное внимание к продукции Sony не случайно — кроме довольно предсказуемого Move (который, будем честными, является всего лишь более точной версией контроллера Nintendo Wii), в центре внимания прессы все чаще оказывается будущая портативная консоль PSP2, про которую известно лишь то, что она когда-нибудь да будет. Масла в огонь подливают прежде всего разработчики игр, которые якобы держали в руках прототип PSP2 или уже делают игры для него. Периодически фото «прототипа» всплывает на различных новостных ресурсах, но оказывается либо фальшивкой, либо выглядит как слегка модифицированный корпус PSPgo с двумя аналоговыми стиками, сенсорной задней панелью, микрофоном и двумя

Лидер группы Guns N' Roses Эксл Роуз собирается отсудить у **Activision** $20 млн. По его словам, Activision нарушила условия договора, когда использовала в Guitar Hero 3 образ экс-гитариста группы Слэша, да еще и поместила того на обложку. В свое время Роуз отказался давать согласие на использование в игре песни Welcome to the Jungle, если в игре будет Слэш (с которым Роуз до сих пор находится не в лучших отношениях).

Activision в очередной раз заверила, что ни одна из ее будущих игр не будет требовать дополнительной платы за мультиплеер. Как сказал руководитель издательского отдела компании Эрик Хиршберг, эта плата уже включена в стоимость коробки с игрой.

Первая PSP была не лучшей игровой платформой, но правильный пиар и тут сделал свое дело.

камерами. По словам анонимных инсайдеров, в Sony все-таки отказались от идеи слайдера (так было труднее справиться с перегревом) и вернулись к формфактору моноблока, напоминающего первую PSP. В отличие от нее, PSP2 будет располагать HD-экраном на дюйм большего размера, который и объясняет возможные проблемы с перегревом: далеко не каждый нетбук способен воспроизводить HD-видео без тормозов, а об играх и вовсе речи не идет.

Судя по этим слухам, нас ждет самый мощный портативный гаджет на рынке — с нормальными кнопками, стиками и вообще всем, что нужно для полноценной игры. А ждать премьеры стоит явно не раньше E3 2011: напомним, что главный конкурент — Nintendo 3DS — к тому времени будет уже вовсю продаваться. Остается только пожелать, чтобы PSP2 не постигли проблемы первого поколения PSP — хронический дефицит хороших игр, слабая батарея и издевательски малый функционал, который можно было расширить только чиповкой. Основатель студии **Ready at Dawn** (**God of War: Ghost of Sparta**) Рю Вирасурия в интервью журналу Edge даже назвал PSP «изначально обреченной консолью» из-за ее «недостаточной портативности». Те, кто хоть раз пытался выйти с помощью PSP в интернет, согласятся с этим утверждением, но 50 миллионов проданных консолей — в любом случае отличный результат для дебюта.

Впрочем, первое поколение PSP еще поживет — хотя бы в виде довеска к телефону. Слухи о том, что Sony разрабатывает телефон на базе PSP, ходили и раньше, но недавно директор **Sony Ericsson** Берт Нордберг в беседе с журналистами Wall Street Journal фактически подтвердил их, сказав, что «дыма без огня не бывает». Перспектива запустить **Metal Gear Solid: Peace Walker** или тот же God of War: Ghost of Sparta на дисплее телефона выглядит, конечно, привлекательно, но не проще ли было бы научить звонить PSP2? Разумеется, только если проблемы с перегревом не обернутся ожогом ушей для любителей долгих ночных разговоров.

Тим Шейфер объяснил, почему его студия **Double Fine** не выпускает игры на PC. Виной всему издатели, которые не дают денег для разработки PC-версий, потому что не видят в этом выгоды для себя. Впрочем, когда студия станет страшно богатой, она может заняться выпуском PC-версий сама — объясняет Шейфер на официальном сайте.

Утренняя звезда

СМЕРТЬ МУЗЫКАЛЬНЫХ ИГР И ДРУГИЕ ТРЕНДЫ ЭТОГО СЕЗОНА

Отличная реклама гитарной школы Sparrow издевается над музыкальными симуляторами как может: «Заведи себе поклонницу, которая не откликается на слово «мама».

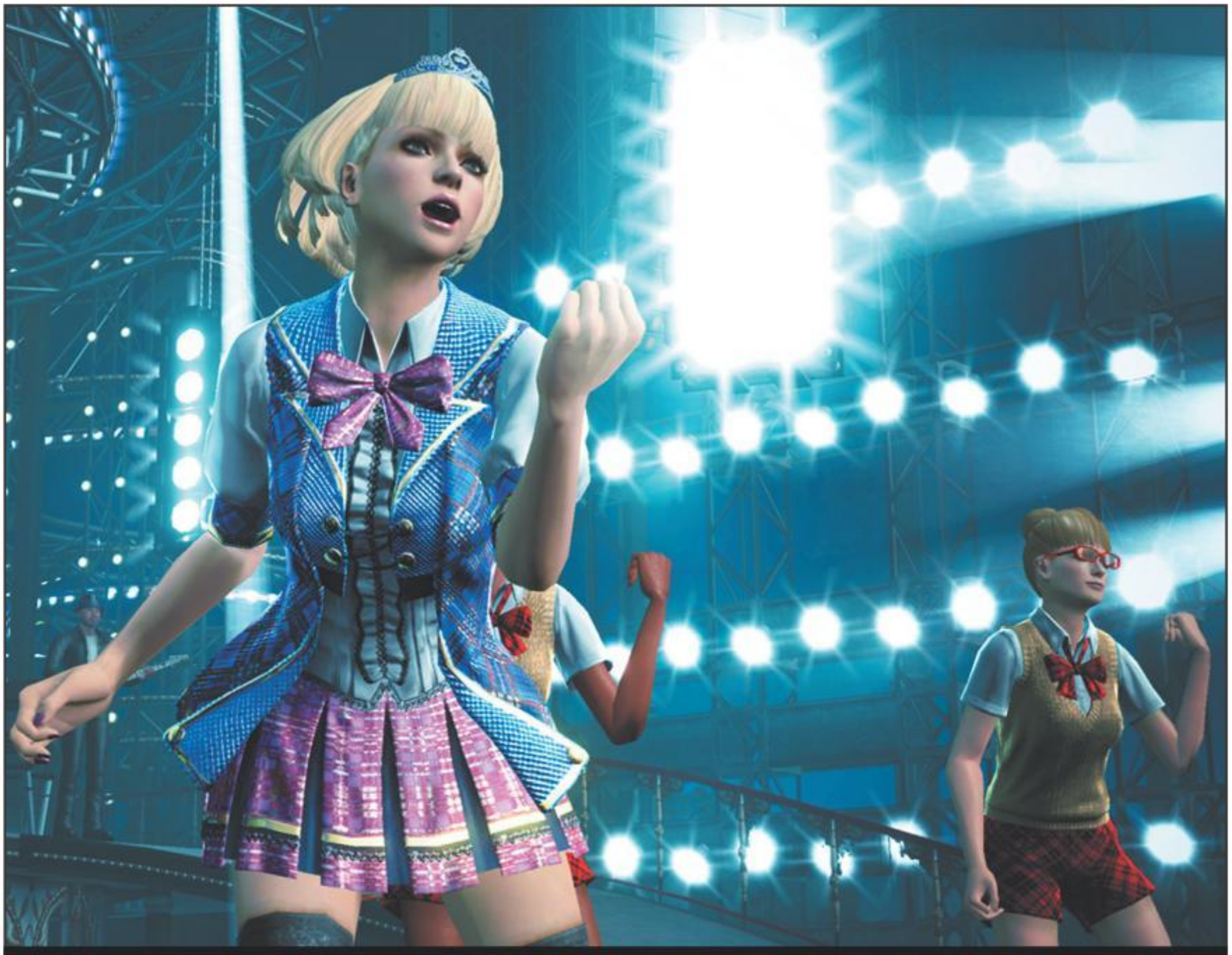
Музыкальные игры мертвы, теперь уже официально: **Guitar Hero: Warriors of Rock** за несколько месяцев худо-бедно наскребла 640 тысяч проданных копий (для всех платформ), но прошла настолько незаметно, что серию на этом, скорее всего, свернут. Когда-нибудь это должно было произойти — продавать каждый год одну и ту же игру удается только **EA Sports**. Да и популярные рок-записи имеют свойство кончаться (превзойти трек-лист третьей части не удалось никому). За несколько лет пластиковой лихорадки неосвоенными остались только группы, принципиально не желавшие продавать свои песни для разделки на разноцветные кубики, — Led Zeppelin и Pink Floyd. Джимми Пейдж, лидер первой из них, объясняя причину этого, посоветовал игрокам вместо коробки с Guitar Hero купить себе недорогую гитару и попытаться научиться играть на ней. Только так, по его словам, можно почувствовать настоящую магию музыки.

В этом направлении попытались пойти создатели **Rock Band 3**. Они, помимо сотни новых треков, добавили в игру Pro-режим и «почти настоящие» инструменты: 102-кнопочную гитару и MIDI-клавиатуру. Впрочем, настоящую гитару тоже можно было подключить к игре и попробовать повторить ноты, бегущие на экране (в Pro-режиме их количество и скорость находятся где-то на грани человеческой реакции), уже с помощью струн. Впрочем, мучить хороший инструмент таким способом никто бы не стал. Здесь очень здорово выкрутилась фирма Fender. Она планирует адаптировать для Rock Band 3 свои печально известные мексиканские «Стратокастеры», ведь для профессиональных музыкантов 200-долларовый инструмент все равно бесполезен.

Так или иначе, но Rock Band 3 выступила еще хуже Warriors of Rock — всего 420 тысяч копий. Сколько из них приходятся на дорогие комплектации с Pro-инструментами — не сообщается, но, скорее всего, очень мало. Воспринимать компанейскую видеоигру как хардкорный самоучитель игры на гитаре публика пока еще не готова. Ну а замыкает список провалов прошлой осени **DJ Hero 2** — 230 тысяч копий. Крутить пластинки вдвоем оказалось очень даже интересным занятием. Однако **Activision** и Electronic Arts пора бы уже понять, что раз в год покупать игру с дорогим дополнительным оборудованием, которое еще через год можно будет

Стало известно, что съемки фильма по **Uncharted** начнутся ближайшим летом, а главную роль исполнит довольно неоднозначный актер Марк Уолберг. Впрочем, экранизации еще может повезти — режиссер Дэвид О. Рассел все еще хочет пригласить в проект Роберта Де Ниро на роль отца Дрейка.

Директор **Electronic Arts** Джон Рикителло констатировал смерть симуляторов катания на скейте. «Этот жанр как средство развлечения полностью исчерпал себя», — заявил глава EA. Со словами Рикителло трудно не согласиться. Их подтверждают и смехотворные продажи последней части Tony Hawk, и неудачные результаты симулятора **Skate 3** от самой EA.



Саундтрек игры Dance Masters для Kinect состоит из отвратительного джей-попа. А жаль — сюда бы Бритни с Кристиной.

выкидывать на помойку (потому что к новой части выпустят новую, более совершенную гитару-контроллер), никто не будет. Заставить раз в год менять устаревшие девайсы на новые версии в этом мире пока удалось только Стиву Джобсу. Но Apple в этом плане не сильно отличается от тоталитарной секты, поэтому для сравнения с обычными игровыми издательствами непригодна.

Однако жить совсем без помешательств и лихорадок, как известно, скучно. После того как музыкальные игры отправились на свалку истории, их место должны занять моушен-контроллеры. По крайней мере, пока все идет по плану: **Microsoft** сообщает о двух с половиной миллионах проданных Kinect, у PlayStation Move, напомним, за два месяца набежала цифра в 4,1 млн. Это притом, что обе компании создают искусственный дефицит контроллеров, вынуждая покупателей раскошеливаться на комплект «контроллер плюс консоль», тем самым поднимая продажи приставок. Покупатели пока ведутся — особенно этому помогла традиционная ноябрьская неделя распродаж. А уж по числу упоминаний в заголовках осенне-зимних игровых новостей моушен-контроллеры намного опережают релиз **Gran Turismo 5** и роспуск убыточных студий Activision (в числе которых оказались не только разработчики PS2-версий Guitar Hero, но и талантливая **Bizarre Creations**).

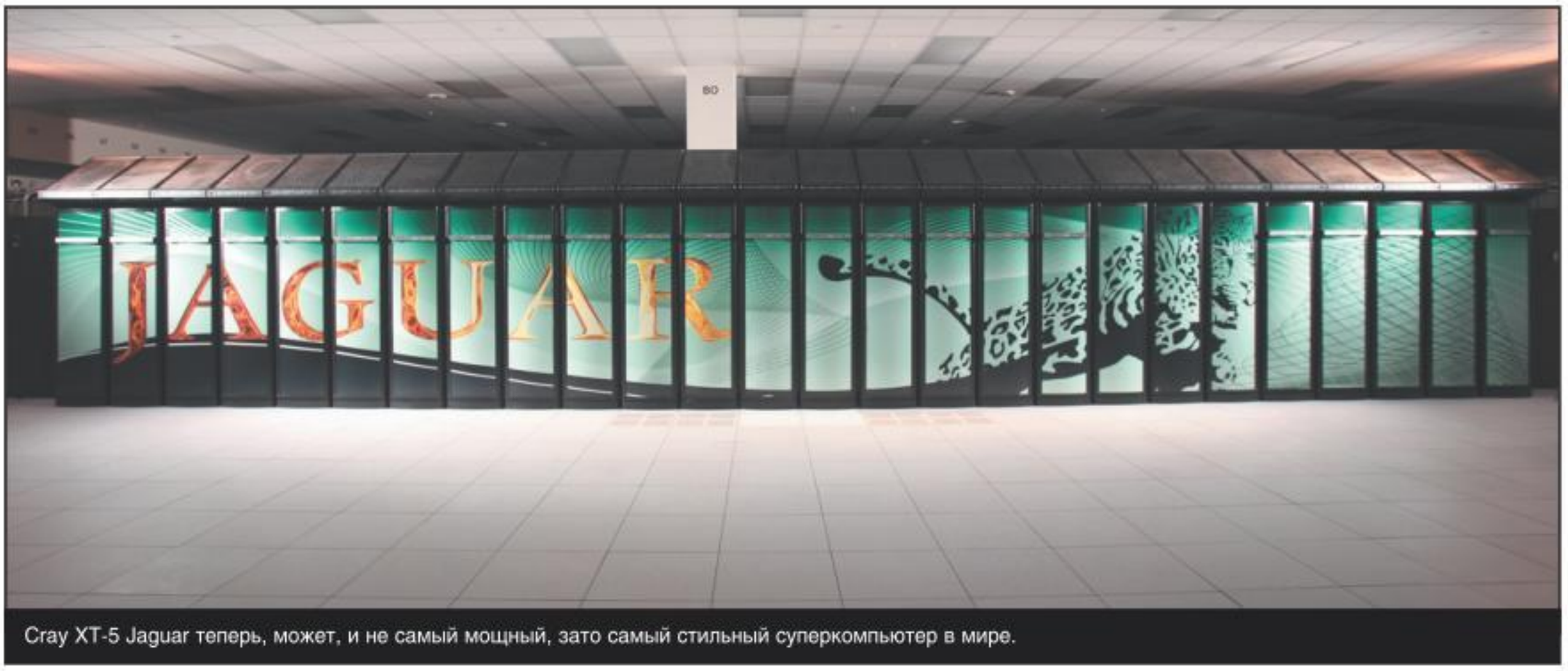
Мы подробно писали о своих впечатления от Move и Kinect еще в прошлом номере и не будем пересказывать их еще раз. Несмотря на то, что Kinect по-прежнему видится нам дорогим способом почувствовать себя дураком, он способен вдохнуть новую жизнь в целые жанры. Например, в танцевальные симуляторы, которых в последнее время анонсируют неприлично много. Уже вышел отличный **Dance Central** от разработчиков Rock Band, вот-вот выйдет **Michael Jackson: The Experience** и японский **Dance Masters**. То есть в индустрии прямо сейчас происходит интересный переход от гитарного рок-н-ролла в Guitar Hero к танцевальной попсе, диско и электронике. И если уж продолжать музыкальные ассоциации, то она (индустрия) сейчас находится примерно в начале 80-х, когда ровно то же самое происходило и в реальном мире.

Кроме того, за прошедший месяц Kinect успешно запустили на PC и MAC — для этого неизвестным программистам пришлось лишь написать для него новые драйверы, не прибегая к взлому и чиповке. Более того, очередной «хакер» довел возможности Kinect до тех, что планировались изначально: две картинки (с камеры и сенсора глубины) размером 640x480 точек на скорости 30 кадров в секунду. Xbox 360 использует разрешение ровно в два раза меньше. Почему? Оказалось, что вся проблема в консоли: неудачный USB-контроллер в 2-3 раза снижает пропускную способность канала, и ее не хватает для передачи данных. А уж это открытие несет в себе массу интересных возможностей: например, Kinect сможет сканировать движения не только рук, но и пальцев. После этого его можно будет без труда научить распознавать язык жестов, как того изначально хотела сама Microsoft. Поэтому даже если делать танцевальные симуляторы для PC не станет ни один смельчак, то идея управлять компьютером при помощи слов и мимики точно должна понравиться всем. Особенно тем, кто осведомлен о том, что на кнопках клавиатуры живут и процветают более 400 видов бактерий.

Дольф Лундгрен, звезда боевиков 90-х годов, снимется в продолжении фильма «**Во имя короля: История осады подземелья**» (простите). Режиссером будет, понятно, Уве Болл, а вот имя Dungeon Siege из названия фильма по каким-то причинам исчезнет.

Следуй за лидером

НОВЫЙ ВИТОК ГОНКИ СУПЕРКОМПЬЮТЕРОВ



Cray XT-5 Jaguar теперь, может, и не самый мощный, зато самый стильный суперкомпьютер в мире.

Гонка вооружений давно уже не в моде, сейчас куда престижнее иметь самый мощный в мире суперкомпьютер. Потребность в таких машинах сейчас огромная: **Crysis** на них не запустить, но для ускорения военных и научных расчетов без них не обойтись. Все чаще суперкомпьютеры используют для проектирования машин и других сложных механизмов. На них рассчитывают реакцию элементов кузова при аварии, а в этом году с помощью суперкомпьютера, принадлежащего американской Computer Sciences Corporation, была целиком спроектирована машина команды «Формулы-1» Virgin Racing. Впрочем, в случае с ней компьютерное моделирование не заменило реальную аэродинамическою трубу и тесты на трассе — болид вчистую уступил нарисованным «от руки» конкурентам. Поэтому сейчас суперкомпьютеры способны лишь ускорять процесс разработки, избавляя людей от самых муторных расчетов.

Чтобы понять, кто есть кто в вычислительном мире, достаточно взглянуть на составляемый два раза в год рейтинг самых мощных суперкомпьютеров. До недавнего времени в нем безоговорочно лидировали американцы с их суперкомпьютером Cray XT-5 Jaguar, но очень скоро «Ягуару» придется подвинуться на вторую строчку. В Китае создан Tianhe-1A («Млечный путь-1А») — суперкомпьютер, потягаться с которым не получится даже у американцев.

Система, которая работает в китайском Национальном вычислительном центре Тианжина близ Пекина, имеет мощность 2,507 петафлопса (миллион миллиардов вычислений с плавающей точкой в секунду), тогда как результат Cray XT-5 Jaguar — 1,759 петафлопса.

Для того чтобы «догнать и перегнать», китайцам не пришлось тратить многие годы в научных лабораториях — дело в том, что суперкомпьютеры состоят из обычных серийных процессоров и графических карт, а в Китае этого добра производится больше, чем где-либо. Tianhe-A1 использует 7168 графических карт NVIDIA Tesla M2050 для вычислений общего назначения (платформа высокопараллельных расчетов CUDA) и 14 336 процессоров Intel Xeon. Все это счастье потребляет примерно 4,04 мегаватта энергии, стоит 88 миллионов долларов и работает под управлением операционной системы Lynux.

Компьютер, собранный в 103 стоечных блоках на площади 1500 квадратных метров, будет использоваться для самых сложных научных расчетов. Каких именно, пока не сообщается — хитрые китайцы не стали выкладывать все карты на стол.

К слову, Tianhe-1A — это не первый суперкомпьютер, оснащенный многочисленными графическими картами NVIDIA. На них работает и третья по мощности система в мире — Nebulae (тоже созданная в Китае). NVIDIA с удовольствием отмечает, что идентичную производительность можно достичь только при использовании более 50 000 многоядерных процессоров, занимающих гораздо большую площадь. Более того, система мощностью 2507 петафлопс, построенная исключительно на процессорах, потребляла бы свыше 12 мегаватт (а это примерно столько же, сколько небольшой город).

Тем временем еще одну мощную вычислительную систему представили недавно во Франции. Она называется Tera 100 и создана стараниями известного поставщика серверов Bull и CEA-DAM, военного подразделения французской комиссии по вопросам альтернативной энергии. Максимальная производительность суперкомпьютера по результатам теста LINPACK составляет 1,25 петафлопса (средняя производительность — 1,05 петафлопса). В конструкции Tera 100 использованы 140 000 процессорных ядер Intel Xeon 7500, около 300 Тб оперативной памяти, накопители общей емкостью 20 петабайт с пропускной способностью 500 Тб/с.

Этого должно хватить, чтобы французы смогли войти в первую шестерку списка самых мощных суперкомпьютеров и стать самыми крутыми обладателями суперкомпьютера на территории Европы. До этого титул принадлежал немецкому компьютеру IBM Jugene, установленному в исследовательском центре в Юлихе. Правда, постоянная производительность этого суперкомпьютера составляет лишь 0,825 петафлопса. Новая машина компании займется симуляциями ядерных взрывов, чтобы французская армия могла оценивать оружие без опустошительных для природы испытаний.

Что до России, то тут отставание налицо: наш самый мощный суперкомпьютер, установленный в МГУ, называется «Ломоносов» и занимает семнадцатую строчку в мировом рейтинге (его производительность — 420 терафлопс). Однако в конце сентября 2010 года ректор МГУ Виктор Садовничий поделился планами о создании нового суперкомпьютера производительностью до полутора петафлопс, что позволило бы ему войти в первую тройку рейтинга.

Следующий фильм по **Silent Hill** будет основан на третьей части игры. Называться он будет Silent Hill: Revelation 3D, а главной героиней станет, понятное дело, Хизер Мэйсон. Режиссерское кресло займет Майкл Бассетт, известный по «**Соломону Кейну**» и «**Дикости**». По его словам, он большой фанат первого фильма и игр **Konami**, что само по себе настораживает: обычно те, кто хорошо знаком с играми, не жалуют экранизацию.

Ученые выяснили, что интерактивные развлечения положительно влияют на мальчиков-подростков. Те из детей, кто проводит время за видеоиграми, как правило, не только лучше учатся, но и реже пьют, курят и употребляют наркотики. Правда, на девочек игры влияют обратным образом — они становятся агрессивнее ровесниц.

Дай порулить

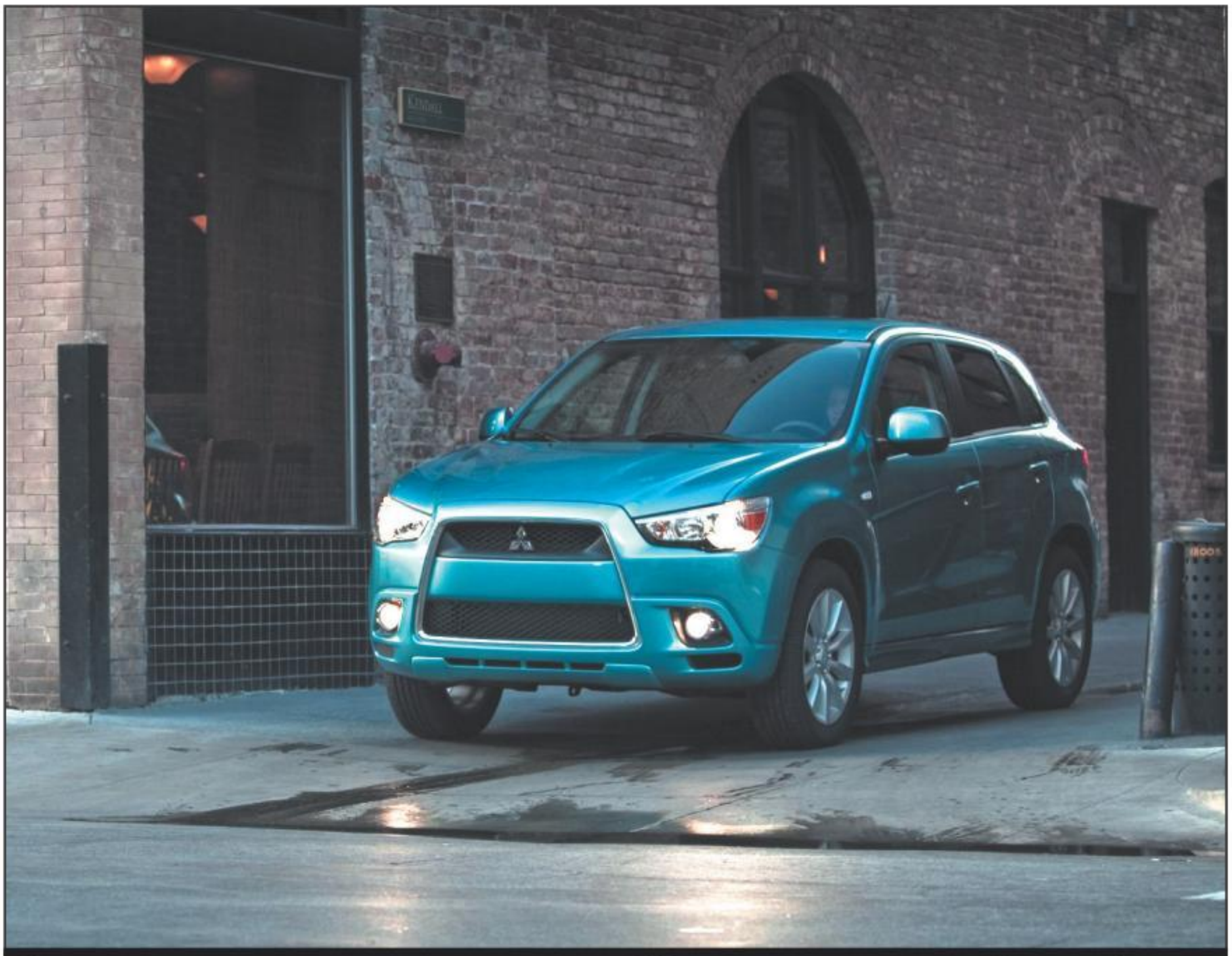
MITSUBISHI ПРЕДЛАГАЕТ ПОКАТАТЬСЯ НА РАДИОУПРАВЛЯЕМОМ ДЖИПЕ

С 1 по 10 ноября американские водители с правами получили возможность протестировать джип Mitsubishi Outlander Sport модельного ряда 2011 года, не вставая с кресла. Акция под названием Mitsubishi Live Drive проводилась на сайте ***www.outlandersport.com*** и привлекла немало внимания прессы — ничего подобного до Mitsubishi не делал никто.

Рекламное агентство 180 LA в паре с инженерами японского автомобильного гиганта нашпиговали внедорожник сенсорами, камерами и сервомоторами — это все, что нужно, чтобы потенциальные покупатели подключались к управляющим приводам прямо из своих уютных домов через интернет. Установленная в салоне камера передавала на монитор картинку с рабочего места водителя, а для управления рулем и педалями были задействованы обычные стрелки клавиатуры. Разумеется, при столь неточном способе управления никто не позволил разгонять тяжелый джип за двадцать тысяч долларов до полной скорости — «максималка» Outlander Sport была программно ограничена на уровне 50 км/ч. Испытания проводились на закрытом полигоне без столбов и препятствий, где водители могли вдоволь нажимать на газ, тормозить и поворачивать.

Сайт был запущен ровно по времени, однако далеко не все желающие смогли пробиться через технические проблемы — кто-то явно не подготовился к такой нагрузке. В то время, когда сайт все же работал, заранее зарегистрированным счастливчикам действительно удавалось дорваться до виртуального руля Outlander Sport 2011. Разумеется, всем остальным в это время оставалось только облизываться и спокойно ждать в очереди.

Разработчики утверждают, что созданная совместными усилиями технология позволит в очередной раз сузить границы между виртуальным и реальным мирами. Остается надеяться, что, когда подобные технологии станут доступны в серийных автомобилях (а они рано или поздно станут), индийские хакеры не взломают систему раньше времени и не разобьют дорогую технику о ближайший столб.



На дорогах радиоуправляемые машины появятся очень нескоро, ведь в случае ДТП доказать, кто именно управлял машиной, будет сложно (фото: Mitsubishi Photos@Flickr).

Diablo 3 может появиться на консолях — на сайте **Blizzard** появились вакансии ведущего дизайнера, программиста и продюсера для консольной версии игры. В Blizzard информацию опровергать не стали, но заявили, что сейчас они полностью сосредоточены на PC-версии и ни о чем другом говорить не хотят.

Интернет-гора

ПОКОРИТЕЛИ ЭВЕРЕСТА СМОГУТ ПОДКЛЮЧАТЬСЯ К ИНТЕРНЕТУ ВО ВРЕМЯ ВОСХОЖДЕНИЙ

С вершины Эвереста теперь можно обновлять Twitter и ЖЖ, спасибо установленным вышкам сотового оператора (фото: John Town@Flickr).

Высокие технологии стали по-настоящему высокими — отныне покорители горы Эверест смогут выходить в интернет и совершать видеозвонки через сеть 3G прямо во время восхождения. Спасибо за это стоит сказать компании **Ncell**, непальскому подразделению шведского провайдера **TeliaSonera**: инженеры Ncell установили базовую станцию 3G на высоте 5200 метров близ деревушки Горакшеп и сделали оттуда первый тестовый видеозвонок.

Ранее тем, кто решился вскарабкаться на самую высокую в мире гору, приходилось использовать дорогую и ненадежную спутниковую связь, при этом отправлять можно было только голосовые данные. Наконец, стараниями самоотверженного провайдера, путешественники смогут свободно лазить в интернете, находясь на самой вершине Эвереста: установленная базовая станция обеспечивает полное покрытие как минимум одной стороны горы до самой вершины.

В то же время коммуникационные сервисы покрывают лишь треть 28-миллионного населения Непала, одной из самых бедных стран в мире. TeliaSonera не нравится такое положение вещей — компания собирается вложить $100 миллионов в постройку новых базовых станций, которые смогут охватить 90% населения. Многие спрашивают, зачем TeliaSonera было начинать хорошее, в общем-то, дело с Эвереста, куда взбираются только немногочисленные профессионалы? Самый простой ответ: просто потому, что они могут!

Гора Эверест — также известная как Джомолунгма —это высочайшая вершина земного шара высотой от 8844 до 8852 метров. На вершине бывают сильнейшие ветра, дующие со скоростью до 200 километров в час, а температура воздуха ночью понижается до минус шестидесяти градусов. Первое официальное восхождение на вершину было сделано 29 мая 1953 года Тенцингом Норгеем и Эдмундом Хиллари. С тех пор Эверест стал довольно популярным местом для восхождения, хотя меньше гибнуть альпинисты так и не перестали.

Руководители двух крупнейших британских ретейлеров грозят прекратить продажи игр, которые используют **Steam**. Представители одной из сетей, MCV, заявили, что пытаются убедить издателей не поддерживать монополию **Valve** и использовать для поддержки своих игр другое программное обеспечение. Беспокойство вызвано тем, что игроки на PC все чаще предпочитают Steam обычным магазинам, в том числе онлайновым.

Казунори Ямаути пообещал регулярно выпускать патчи для Gran Turismo 5. В начале декабря уже вышел апдейт, добавляющий механические (а не только внешние) повреждения и улучшающий онлайновый режим игры.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

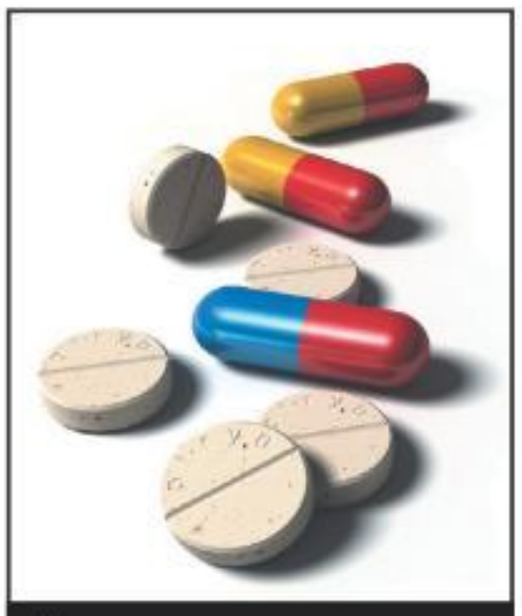
Электронная пилюля

ШВЕДСКАЯ КОМПАНИЯ СОБИРАЕТСЯ ВСТРАИВАТЬ BLUETOOTH-МОДУЛИ В ТАБЛЕТКИ ДЛЯ МОНИТОРИНГА ЖИЗНЕННЫХ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Кардиостимуляторы, отсылающие данные по беспроводному каналу, уже не такая диковинка. Теперь ученые собираются встраивать электронные чипы прямо в таблетки.

Медицина — одна из областей, где миниатюризация электроники открывает по-настоящему бескрайние перспективы. Того и гляди какой-нибудь сумасшедший ученый представит продвинутых нанороботов, которые смогут убивать раковые клетки и быстро бороться с любой заразой! Когда-нибудь в будущем это наверняка станет реальностью, но первые подвижки есть уже сейчас.

Шведская компания **Novartis AG** разрабатывает чип **Ingestible Event Marker** (IEM), который будет интегрирован в пилюлю стандартного размера. При попадании в желудок растворимая оболочка рассосется, а само устройство активируется под воздействием желудочного сока. Сразу после активации чип начнет передавать все необходимые докторам жизненные показатели по беспроводному каналу Bluetooth — биометрические данные (вроде температуры тела, состояния организма, скорости биения сердца и другие) будут автоматически считываться на радость исследователям. Считается, что чипы IEM пригодятся для изучения трансплантированных органов на первое время после операции. Разумеется, на этом сфера применения не заканчивается. Возможно, что в перспективе подобные чипы смогут предупреждать нас о надвигающейся болезни и правильно диагностировать ее. В данный момент Novartis AG проводит финальные тесты, и, если исследовательские комиссии одобрят проект, IEM в не таком отдаленном будущем появится в больницах Европы. Ну а пока доктора должны убедиться, что чипы никак не влияют на эффективность вводимых лекарств.



Миниатюризация электронных компонентов дошла до того, что Bluetooth-контроллер можно встроить даже в обычную таблетку аспирина.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

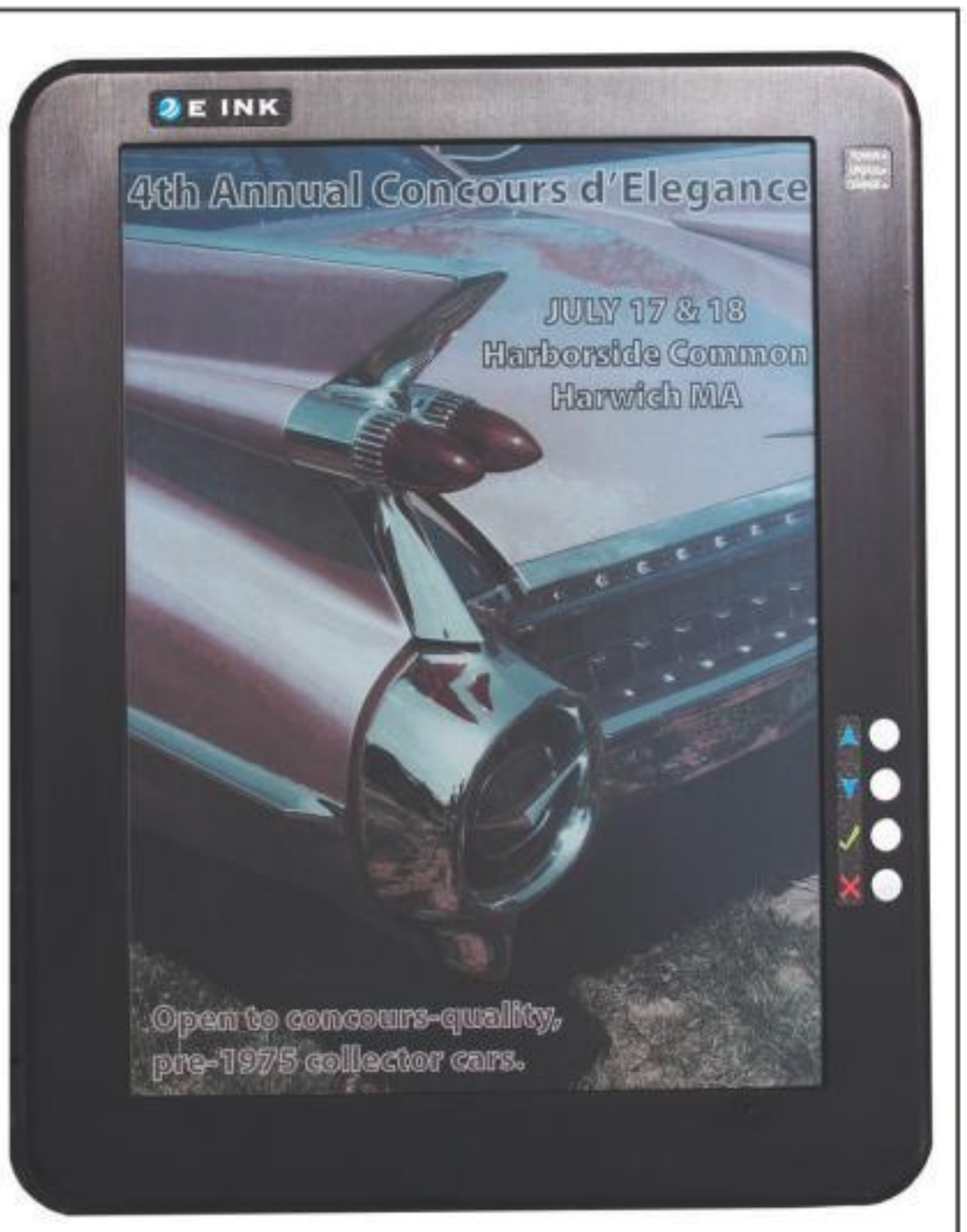
Книжки с картинками

E-INK ПРЕДСТАВИЛА ЦВЕТНУЮ ВЕРСИЮ ЭЛЕКТРОННОЙ БУМАГИ

Царству монохромных устройств для чтения книг вскоре придет конец. Разработчики экономичной электронной бумаги — американская компания **E-ink Corporation** — представили цветную версию бумаги E-ink с приставкой Triton. Что важно, все главные свойства дисплея остались на своих местах. Электронная бумага все еще потребляет минимальное количество энергии, лишена обратной подсветки и обладает впечатляющим углом обзора, чтобы картинка была похожа на вполне реальную типографскую печать. Только теперь к 16 изначальным градациям серого добавились тысячи других цветов. К сожалению, время реакции E-ink Triton оставляет желать много лучшего и сильно уступает жидкокристаллическим дисплеям, хоть разработчики и обещают 20-процентный прирост скорости по сравнению с предыдущим поколением. На практике это означает, что электронные странички будут переворачиваться быстрее, а меню читалок будут охотнее реагировать на нажатия, однако для отображения плавной картинки электронная бумага все еще не годится.

Все это значит, что владельцы абстрактных **Amazon Kindle** и его аналогов смогут просматривать не только газеты и книги — к списку добавятся электронные версии глянцевых журналов и даже комиксы! Конечно, электронной бумаге вряд ли удастся догнать Apple iPad и другие планшетные компьютеры с точки зрения качества картинки: очевидцы утверждают, что изображение E-ink Triton в меру тусклое, как будто цвета приглушили в «Фотошопе», но ведь это только начало.

Сама E-ink сообщает, что выпускать устройства на основе новой «бумаги» будут все крупные производители — соглашения с Epson, Texas Instruments, Marvel и Freescale Semiconductor уже подписаны. Тем не менее первую читалку на основе E-ink Triton выпустит малоизвестная китайская компания Hanvon. Ридер появится в продаже в марте будущего года по цене примерно $500. Если честно, мы бы трижды подумали, прежде чем покупать такую новинку: самая дешевая версия iPad стоит примерно столько же, а «умеет» в десятки раз больше.



Цветные электронные книги — это прекрасно, но покупать их по цене iPad явно не стоит.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
18 января 2011	**LittleBigPlanet 2**	Если первая часть LBP была всеобъемлющим конструктором двухмерных платформеров, то вторая часть станет конструктором игр практически любого жанра (PS3).	90%
25 января 2011	**Dead Space 2**	Инженер Айзек Кларк продолжает стратегически расчленять некроморфов плазменным резаком. На этот раз и за пределами «Ишимуры» (PC, 360, PS3).	85%
8 февраля 2011	**Test Drive Unlimited 2**	Продолжение хорошего гоночного симулятора с замечательным сетевым режимом. Теперь два острова вместо одного (PC, 360, PS3)!	80%
15 февраля 2011	**Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds**	Хотите стравить Данте и Капитана Америку? Или Криса Редфилда и Человека-паука? В этой игре у вас появится такая возможность (360, PS3).	75%
22 февраля 2011	**Bulletstorm**	Подбросить врага в воздух, отстрелить ему яйца и метким ударом ноги отправить в пасть плотоядному растению — в Bulletstorm бывает и не такое (PC, 360, PS3)!	85%
22 февраля 2011	**Driver: San Francisco**	Попытка реанимировать популярную некогда серию Driver. В главной роли — все тот же Таннер, только на этот раз в коматозном состоянии (PC, 360, PS3, Wii).	70%
22 февраля 2011	**Killzone 3**	На вид — все тот же самый Killzone с желтоглазыми хелгастами, но теперь в стереоскопическом 3D (PS3).	75%
Начало 2011	**Duke Nukem Forever**	«Время надирать задницы и жевать жвачку! Черт, у меня кончилась жвачка!» (PC, 360, PS3)	75%
Начало 2011	**The 3rd Birthday**	Продолжение некогда популярной серии ролевых экшенов Parasite Eve. К третьей своей реинкарнации игра превратилась в чистокровный шутер и сменила название (PSP).	70%
Начало 2011	**Смерть шпионам 2**	Новая часть стелс-боевика «Смерть шпионам» пытается усидеть на двух стульях: заигрывает с консольной аудиторией и в то же время добавляет к нелинейному стелсу в традициях Hitman элементы тактической стратегии (PC, 360).	70%
1 марта 2011	**Fight Night Champion**	Продолжение боксерского мордобоя Fight Night Round 4 со слегка измененным названием (360, PS3).	80%
8 марта 2011	**Dragon Age 2**	Сиквел лучшей ролевой игры 2009 года. С другими героями и в другой части мира (PC, 360, PS3).	ХИТ
8 марта 2011	**Homefront**	Экшен имени Великого руководителя в кратчайшие сроки обучит вас идеям чучхе. Армия превыше всего (PC, 360, PS3)!	75%
11 марта 2011	**Might and Magic Heroes 6**	Рокировка слов в названии игры Heroes of Might and Magic — самое большое изменение в шестой части мегапопулярной пошаговой стратегии. И это здорово (PC)!	85%
15 марта 2011	**Shogun 2: Total War**	Серия Total War возвращается к истокам, то есть в Японию. Игра обещает быть не слишком масштабной, зато как никогда детальной (PC).	90%
22 марта 2011	**Crysis 2**	Из джунглей обычных переносимся в джунгли каменные — Нью-Йорк. И учиняем там погром. И на консолях тоже (PC, 360, PS3)!	70%
22 марта 2011	**F.E.A.R. 3**	Кого же родит повзрослевшая мертвая девочка? И что стало с героем F.E.A.R. 2? Получить ответы на эти вопросы вы сможете уже совсем скоро (PC, 360, PS3).	60%
19 апреля 2011	**Portal 2**	Вы все еще ждете Half-Life 2: Episode 3? Подождите еще немного. Следующий у Valve на очереди Portal 2. Тоже неплохо (PC, 360).	ХИТ
17 мая 2011	**The Witcher 2: Assassins of Kings**	Жемчужина (надеемся) польского игростроя — продолжение истории ведьмака Геральта, так полюбившегося отечественным игрокам (PC).	90%
Май 2011	**Red Faction: Armageddon**	Марсианский пролетариат продолжает по привычке с чем-то бороться. Технология разрушения всего и вся из Red Faction: Guerilla останется на месте (PC, 360, PS3).	75%
Весна 2011	**Brink**	Командный шутер с детально проработанным сеттингом и необычным внешним видом (PC, 360, PS3).	70%
Весна 2011	**Shift 2: Unleashed**	Shift 2 избавился от приставки Need for Speed и собирается «максимально точно передать ощущения от езды со скоростью 300 км/ч» (PC, 360, PS3).	85%
Весна 2011	**Stronghold 3**	Кто бы мог подумать, что популярная некогда замкостроительная стратегия Stronghold все еще живее всех живых (PC)?	70%
Лето 2011	**inFamous 2**	Человек-батарейка Коул продолжает программу электрификации вымышленных городов США. Теперь, похоже, с голливудским размахом (PS3).	ХИТ
Осень 2011	**Batman: Arkham City**	Темный рыцарь продолжает войну с психами на улицах Готэма. Родной город может спать спокойно (PC, 360, PS3)!	ХИТ
Осень 2011	**Gears of War 3**	Трудно представить, как Epic Games сможет сотворить еще более крутую игру, чем Gears of War 2. Но они это сделают, мы верим (360).	ХИТ
2011	**Max Payne 3**	Макса Пейна нарядили в майку-алкашку и превратили в Брюса Уиллиса. Фанаты негодуют, а все остальные гадают, что же из этого получится (PC, 360, PS3).	—
2011	**Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier**	Ubisoft и Том Клэнси продолжают радовать нас рассказами о доблестных спецназовцах недалекого будущего (PC, PS3, 360, Wii, PSP, DS).	75%

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
Back to the Future: The Game	Квест о временных передрягах Марти и дока Брауна. Создается под неусыпным контролем Боба Гейла — сценариста кинотрилогии «Назад в будущее» (PC).	75%
Bejeweled 3	Как бы из-за Bejeweled 3 не началась вторая волна финансового кризиса. Ведь все будут сидеть и складывать в кучки цветные камушки вместо того, чтобы работать (PC).	90%
Fallout: New Vegas — Dead Money	Первое дополнение для Fallout: New Vegas отправляет вас на поиски сокровища Сьерра Мадре (360).	75%
Mount & Blade: Огнем и мечом — Великие битвы	Самый достоверный симулятор средневекового воина. Место действия из выдуманных стран перемещается в Польшу XVII века (PC).	70%
Tron: Evolution	Дурацкие костюмы, гонки на светоциклах, яркие неоновые огни — любители Tron будут довольны. Но, учитывая, что игра приурочена к выходу фильма, чего-то из ряда вон ждать не стоит (PC, 360, PS3, Wii, PSP, DS).	65%
World of Warcraft: Cataclysm	С нетерпением ждем рождения первого эльфа 85-го уровня (PC)!	90%

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за стопроцентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

Отечественные локализации

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

ELECTRONIC ARTS

- FIFA Manager 11
- Гарри Поттер и Дары смерти — часть 1

1С-СОФТКЛАБ

- Drakensang: Река времени
- Grand Theft Auto 4: Полное издание
- Mafia 2: Дополнения
- Mafia 2: Расширенное издание
- Spider-Man: Shattered Dimensions
- Stronghold: Полное собрание
- The Scourge Project. Проект БИЧ. Эпизоды 1 и 2
- МУТЬ-ТВ: МегаУбойное Трэш-Телевидение

БУКА

- Bejeweled 2
- Plants vs. Zombies
- Tales of Monkey Island
- Zuma

АКЕЛЛА

- Assassin's Creed. Коллекция
- Cities XL 2011: Большие города
- Left 4 Dead 2: Последняя жертва + The Passing + Sacrifice
- Shattered Horizon: Взорвать горизонт
- World of Battles
- Агата Кристи: Коллекция детективов
- Артур в Стране Минипутов. Коллекционное издание 2 в 1
- Броненосцы: Главный калибр
- Броненосцы: Эпоха стальных гигантов
- Моя первая железная дорога

НОВЫЙ ДИСК

- Кровавая клятва
- Трон: Эволюция
- Elements of War
- RailWorks 2
- Shaun White: Скейтборд
- Worms Reloaded

РУССОБИТ-М

- Великие секреты: Нострадамус
- Мистические истории: Остров сокровищ
- Реликвии Римской империи
- Тайны Бейкер-стрит
- Тайна родового гнезда

Новые анонсы

ELECTRONIC ARTS

- Battlefield Play4Free (весна 2011)
- Gatling Gears (весна 2011)
- Shift 2: Unleashed (весна 2011)
- Warp (лето 2011)
- Star Wars: The Old Republic (2011)

БУКА

- Portal 2 (апрель 2011)

Star Wars: The Old Republic

Spider-Man: Shattered Dimensions

Исправляемся

«Игромания» № 12/2010

- В рецензии на игру **Call of Duty: Black Ops** на стр. 68 перепутаны местами скриншоты: гражданин в повязке — отнюдь не наш соотечественник.

Жанр
Экшен
Ролевая игра

Издатели
Square Enix
Новый диск

Разработчик
Obsidian Entertainment

Похожесть
Серия Dungeon Siege
Dragon Age: Origins

Мультиплеер
Интернет

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Весна 2011 года

Петр Мелехов

В конце туннеля

Как «Игромания» познакомилась с Dungeon Siege 3 и выжила

ЧТО? Dungeon Siege 3, новая часть популярной ролевой саги.
ГДЕ? Ирвайн, Калифорния, офис Obsidian Entertainment.

Студия **Obsidian Entertainment** — как двуликий Янус. С одной стороны, практически все ее игры были придуманы кем-то другим. **Knights of the Old Republic 2**, **Neverwinter Nights 2**, **Fallout: New Vegas**... порядковые номера и подзаголовки в этих названиях не просто так. С другой, ключевые люди в Obsidian — бывшие сотрудники **Black Isle Studios**, создатели нескольких культовых RPG. Когда тур по студии проводит не кто-нибудь, а сам Фергюс Уркухарт, охотно вспоминающий, как и из чего выросла великолепная **Plane-scape: Torment** (к которой он имел непосредственное отношение), это внушает определенное уважение.

Новый проект Obsidian — **Dungeon Siege 3**, продолжение неоднозначной, но по-своему интересной экшен-RPG-дилогии, придуманной Крисом Тейлором. Жанр для компании не самый привычный: до сих пор Obsidian в первую очередь концентрировались на сюжетной составляющей, сбившись на простоватый (но тоже интересный) боевик разве что в **Icewind Dale**. Задавшись целью выяснить, как идет работа, мы отправились в штаб-квартиру компании.

Спуск

«Наша задача: найти баланс между тем, что предлагали игрокам Dungeon Siege 1 и 2, и тем, что мы традиционно делаем в Obsidian, то есть сюжетно-ориентированной игрой. Мы по-прежнему уделяем большое внимание истории, в Dungeon Siege 3 нашлось место для веток диалогов, но в то же время куча труда ушла на то, чтобы решить, например, сколько кадров должно быть в атакующей анимации одного из персонажей и как будет работать система уклонов. Результат получается непохожим на наши предыдущие работы, но мы им очень довольны».

На скриншотах игра почему-то выглядит значительно лучше, чем в жизни.

Натаниэль Чапман, главный дизайнер Dungeon Siege 3, бодрится, но все же заметно нервничает. И, кажется, вполне оправданно. Дело в том, что, судя по ранней демоверсии, которую избранным журналистам демонстрируют в офисе Obsidian Entertainment в Калифорнии, хвастаться разработчикам Dun-geon Siege 3 пока нечем. В этом очень не хочется признаваться, но, по крайней мере в первом приближении, игра напоминает **Dragon Age** без амбиций.

В демо доступны два играбельных персонажа из четырех, но консультирующий нас во время игры сотрудник студии настоятельно рекомендует выбрать первого — стража (это название класса) по имени Лукас. «Второй пока, мягко говоря, не доработан», — объясняет он.

Прислушавшись к совету эксперта, мы выбираем Лукаса и оказываемся перед воротами какого-то поместья. Нам быстренько объясняют, что это — база Десятого легиона, старого воинского ордена, знакомого еще по первой Dungeon Siege. Правда, сейчас у легионеров дела идут не лучшим образом.

«События Dungeon Siege 3 разворачиваются примерно через 150 лет после завершения первых двух игр, — рассказывает Натаниэль. — Место действия прежнее — королевство Эб, но за полтора века в нем многое изменилось. Легион впал в немилость, и одна из ваших основных задач — восстановить его былую славу». Немилость — это еще слабо сказано, потому что к моменту нашего появления, поместье частично охвачено огнем, обитатели убиты, а по залам и коридорам бродят вооруженные до зубов наемники, ищущие, чем бы поживиться.

Санитары подземелий

Уже в первых стычках с врагом мы сталкиваемся с одной из центральных проблем DS3 — хотя Натаниэль и кичится тем, сколько времени его команда потратила, доводя боевую систему до ума, примерно в половине случаев наши удары тупо не достигают цели. Причина очень проста: почему-то чрезвычайно сложно правильно рассчитать расстояние до цели. Все герои постоянно носят с собой два вида оружия — двуручное и одноручное, и если со вторым все более-менее нормально, то одноручный меч будто отказывается рубить вражью плоть. Дело усугубляется тем, что, начав комбо-анимацию, герой не выходит из нее, пока не завершит серию, из-за чего нам постоянно приходится любоваться на то, как Лукас яростно рассекает клинком воздух.

Зато, поскольку Dungeon Siege 3 — экшен-RPG, разработчики решили сделать сражения максимально динамичными и, помимо обычных атак, добавили в игру суперудары и приемы, привязанные к способностям, которые вы открываете по мере роста в уровнях. К сожалению, в полной мере оценить их ценность нам не удалось — специально для пресс-демонстрации Obsidian снизили сложность игры, но суперудары хотя бы немного разбавляют зрелище однообразных комбо.

Кстати, о ролевой системе. Она сводится в основном к трем вещам. Первые две — это уже упомянутые способности (внутри каждой из которых кроется по две ветки развития: разные апгрейды улучшают разные аспекты способности) и таланты, которые усиливают самого героя. Третья — это, конечно же, экипировка.

Расправившись с несколькими группами наемников, мы обнаруживаем в темном углу сундук с припрятанными внутри латными перчатками. Уточнив, как открывается инвентарь, нажимаем на нужную кнопку... и выясняем, что тут опять не все в порядке. Дело в том, что Obsidian фактически выделили для каждой разновидности экипировки, которую может надеть на себя ваш герой, отдельное окно. В правой части — список предметов, относящихся к выбранной группе, в левой — сравнение выделенных в данный момент перчаток или сапог с тем, что персонаж уже успел напялить. На ум приходят недобрые мысли и сравнение с инвентарем Xbox-версии первой Mass Effect. Сразу видно, что интерфейс затачивался под консоли, но даже с геймпадом в руках менеджмент экипировки очень скоро превращается из увлекательной забавы (см. Diablo и Torchlight) в тяжкий труд. Всего за 20-30 минут списки предметов распухают до неприличных размеров: лута в Dungeon Siege 3 будет много, и он, возможно, даже будет генерироваться случайно или полуслучайно, как в той же Diablo. Ориентируешься в инвентаре исключительно по приборам — радостным плашкам «NEW!» напротив еще не проинспектированной добычи и цифрам слева.

Но как же обстоит дело с тем, что у Obsidian в основном получается хорошо, — с сюжетом, нелинейностью и прочими радостями ролевой жизни? Пока однозначно ответить на этот во-

У двуручного оружия шире радиус поражения, а в паре с одноручным можно носить щит, которым герой не только блокирует удары, но и оглушает врагов.

Одна из зон игры отличается подчеркнутым славянским колоритом. Эта вот локация, например, называется «Пещера водяного».

прос нельзя. С одной стороны, тот кусочек истории, который мы успели ухватить, ничем особенным не впечатляет. Поместье, деревушка, отряды наемников, необязательные (и довольно скучные) курьерские квесты. Диалоги никаких струн в душе не задевают, но и не раздражают: написано ровно, без откровенной халтуры, но и без вдохновения. Нелинейность, а точнее, продемонстрированные нам примеры вызывают скорее кислую усмешку. Так, в одном месте герой мог слегка облегчить себе жизнь в самом ближайшем будущем, уничтожив лагерь наемников, которые, будучи оставлены без внимания, через несколько минут пришли бы на подмогу другой группе (с ней нам в любом случае пришлось бы встретиться по сюжету). В другом нам с восторгом поведали о возможности... вернуться в самое начало уровня, где теперь появились новые враги. Какой-то просвет появляется, когда нам начинают рассказывать о том, что каждое новое прохождение каждой локации будет немного отличаться от предыдущего, но быстро схлопывается после слов «вот тут, например, могут появиться пауки другой масти». Сами локации клаустрофобично тесны и выглядят так, будто их нарисовали лет пять назад.

С другой стороны, сценарист Dungeon Siege 3, по словам Натаниэля, вдохновлялся ни много ни мало серией «Песнь льда и пламени» Джорджа Мартина, а это уже довольно серьезная заявка: такого же жесткого (местами даже жестокого) и мастерски написанного фэнтези, как у Мартина, не найти, пожалуй, ни у одного современного автора. Да и вообще — судить о таких вещах, как сюжет сорокачасовой ролевой игры, по относительно короткой демонстрации как-то странно.

Гул из-под земли

Разработчики показали нам далеко не все. Некоторые элементы абсолютно точно будут в игре, но демонстрировать их публике Obsidian пока не готовы. Например, в точном соответствии с духом серии сражаться вы будете не в одиночку, а в компании NPC-партнеров. Сколько всего помощников можно взять в партию, будут ли между ними какие-то взаимоотношения и кто конкретно встанет на сторону героя, выяснить не удалось. А вот что известно абсолютно точно, так это то, что управлять партией вы не сможете. Совсем. Ни отдавать прямые приказы, ни даже задавать общие тактические схемы (как в той же Dragon Age) авторы вам не позволят. При этом они обещают, что сделают искусственный интеллект напарников максимально правдоподобным и продвинутым, но обычно в таких случаях все заканчивается плачевно. Интересно будет посмотреть, получится у Obsidian по-настоящему решить эту проблему.

Кроме того, в Dungeon Siege 3 опять-таки, как и в первых двух частях, обещан полноценный кооператив. Его, правда, сотрудники студии в принципе отказываются обсуждать, но потенциально это еще одна часть игры, которая могла бы спасти пока довольно невыразительное целое.

■■■

Сложно снова не сорваться на занудное «с одной стороны — с другой стороны». Первые впечатления от Dungeon Siege 3 оказались не особенно яркими. Даже новый движок, которым Obsidian очень гордятся («мы давно хотели собрать собственный графический мотор, и вот наконец-то!»), абсолютно не впечатляет. И все же...

У Obsidian богатая история неоднозначных релизов. Игры студии часто напоминали болезненных, но симпатичных и умных детей. Свежий Fallout: New Vegas был выпущен катастрофически забагованным: многие просто не могли запустить игру, у других она рушилась каждые пять минут — в общем, проблем, мягко говоря, хватало. Alpha Protocol в первые 3-4 часа казался самой скучной и формалистичной шпионской игрой на свете. У Knights of the Old Republic 2 просто не было финала.

Но практически в каждой находилось что-то, что отчасти искупало эти грехи и привлекало множество поклонников. Очень может быть, что DS3 — это такое же RPG-противоречие, которому суждено разделить игроков на два лагеря. А может быть, все дело в том, что сейчас новый Dungeon Siege находится в стадии пре-альфы, и к моменту релиза все, о чем мы рассказали, будет исправлено, доработано и улучшено. Мы очень хотим в это верить и будем внимательно следить за развитием событий. ■

SPEEDLINK®

MEDUSA NX

5.1 ИГРОВАЯ ГАРНИТУРА

SPEEDLINK®

НАСТОЯЩИЙ 5.1
МНОГОКАНАЛЬНЫЙ ЗВУК

SL-8793-SBK

360° объемное звучание — звук в игре становится реальным

Четыре динамика в каждой чашке наушников воспроизводят реальный 5.1 многоканальный объемный звук. Благодаря точным настройкам баса, передних, задних и центральных каналов, можно определять с невероятной точностью направление звуков, доносящихся с разных сторон.

Серия наушников Medusa полностью обновлена

В наушники, предназначенные для требовательных геймеров, внесено множество улучшений. Наряду с инновационным дизайном и высоким качеством материалов, гарнитура предлагает высочайший уровень комфорта.

5.1 звук или Стерео звук — на ваш выбор

Medusa NX оснащена богатыми возможностями по подключению: гарнитуру можно подключить как к 5.1 DVD-плеерам, так и к стерео CD-плеерам — все адаптеры включены в комплект.

Общение на новом уровне

Гибкий микрофон с системой шумоподавления обеспечит прекрасную передачу вашего голоса, эффективно блокируя фоновые шумы. Наряду с высоким качеством звука, это делает гарнитуру отличным выбором для pro-геймеров.

Эксклюзивный дистрибьютор в России —
компания Графитек, Москва
Тел.: (495) 785-28-51
www.grafitec.ru

www.speedlink.ru

реклама

Жанр
Галактеко в опасносте
Издатель
Electronic Arts
Разработчик
BioWare
Похожесть
Серия Star Wars:
Knights of the Old Republic
Серия Mass Effect
Dragon Age: Origins
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Дата выхода
Весна 2011 года

STAR WARS THE OLD REPUBLIC

Достояние Республики

Линар Феткулов

«Игромания» чувствует возмущение в Силе и на два дня отправляется в далекую-далекую галактику за свежими подробностями о Star Wars: The Old Republic

ЧТО? Star Wars: The Old Republic, удивительный гибрид сюжетной ролевой игры и MMO.

ГДЕ? Лондон, EA Showcase 2010.

Перефразируя Терри Пратчетта, если некоторые передовые представления о природе и образе многомерной множественности Вселенной истинны, то даже их проще уложить в голове, чем **Star Wars: The Old Republic**. Знакомство с этой игрой походит на лавкрафтовское темное откровение: в Лондоне мы лишь одним глазком на секунду заглянули в бездну — и теперь просыпаемся по ночам и тихо плачем. После Old Republic вам все будет казаться ничтожным, а сама гексалогия «Звездные войны» скукожится до размеров любительской короткометражки.

Большая игра

Большая игра. Очень большая. 16 планет. Как минимум 8 рас. 8 классов. 12 авторов сценария игры. 40 томов текста (это примерно как десять раз **Knights of the Old Republic**). 100 актеров озвучения, 4000 (!) часов диалогов. Несколько сотен часов геймплея — это для начала. А там видно будет.

С одной стороны, гаргантюанские масштабы для онлайновых игр — не новость. Из Азии ежедневно целыми вагонами приходят безделушки, создатели каждой из которых хвастаются масштабами своих произведений: «миллиард квадратных километров», «сто тыщ предметов лута» — не от таких ли дешевых обещаний вам ежедневно приходится отмахиваться в интернете? Но в случае с The Old Republic полнейшее помутнение наступает, когда выясняется, что речь идет не о конвейерной ММО, а о полноценной сюжетной игре. Чтобы вам было проще понять, предлагаем прямо сейчас определиться с простой идеей: The Old Republic — это как **Dragon Age**, умноженная на восемь.

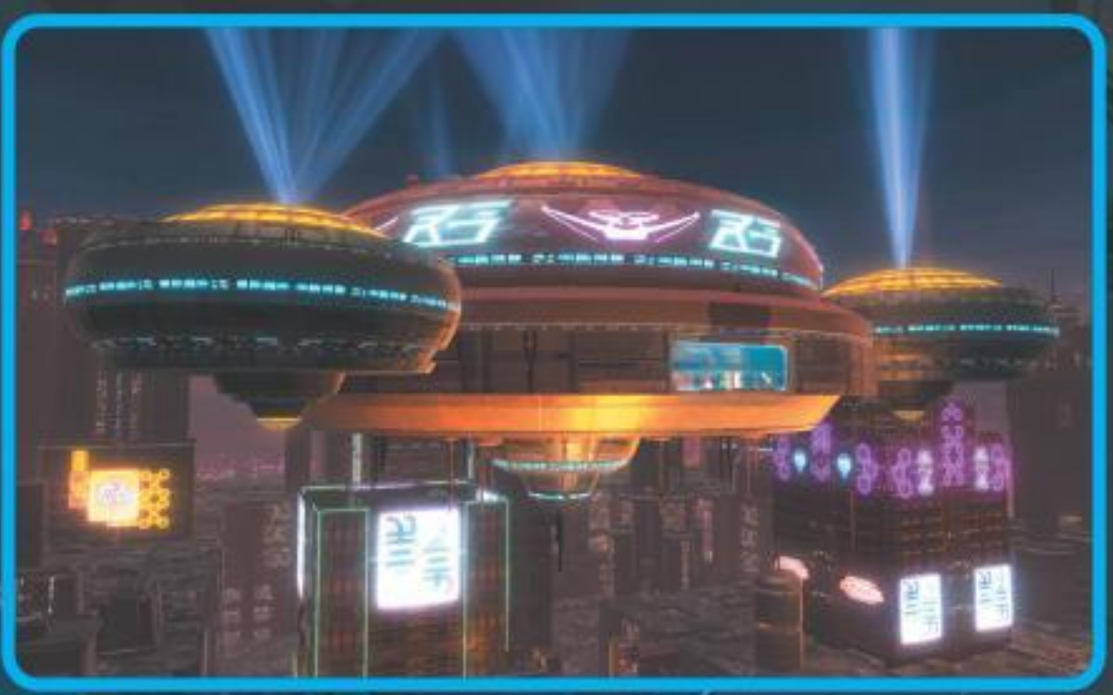
«Когда мы закончили работу над Dragon Age, все сошлись во мнении, что три разных вступительных квеста были отличным решением. Разумеется, сразу возник вопрос о том, не сделать ли целую игру, полностью состоящую из таких уникальных сюжетных линий (в Dragon Age, напомним, после вступления начиналась общая, единая для всех кампания). Сперва от этой мысли пришлось отказаться — мало кто проходит однопользовательскую игру по несколько раз. А потом зашла речь о The Old Republic… ММО оказались для нас настоящим спасением. В рамках мультиплеерного проекта идея такой монструозной игры перестала казаться необоснованной — люди привыкли тратить сотни часов на онлайн. Можно считать, что нам крупно повезло», — говорит продюсер игры.

Тот факт, что Star Wars: The Old Republic — это сюжетная многопользовательская ролевая игра, ни для кого, в общем-то, не был секретом. Но, лишь проведя за ней два рабочих дня, мы по-настоящему осознали значение этих слов.

8 классов — это 8 разных сюжетных кампаний. Они, в свою очередь, разделены на две враждующие стороны (Республику и Империю, разумеется). В рамках одной фракции миссии разных классов часто пересекаются, то есть рыцарь-джедай на своем пути нередко будет выполнять те же задания, что и, скажем, контрабандист. Но вообще-то все задания очень разные — они проходят на разных локациях, с различ-

Монстра зовут флешрейдер. С этой ничтожной палочкой у него нет ни единого шанса против светового меча.

На этом внушительном плакате вполне может оказаться ваше лицо.



Разработчики смело меняют антуражи планет. Тт зеленых лесов и ледяных пустынь до кибермегаполисов. Все в строгом соответствии с мифологией сериала.

Как только герой повышает уровень, ему нужно обращаться к наставнику. Лишь тот сможет открыть новые умения (причем не бесплатно).

Колоссальное внимание уделяется кустарному производству вещей (крафтингу)...

ными целями и совершенно разным сюжетом.

Вторая отличительная черта новой игры — это моральный выбор. Каждый квест — это всегда провокация. Вам всегда придется чем-то жертвовать — точь-в-точь как в Dragon Age (разве что без кровавых подробностей). Только если раньше вариантов поведения обычно было два, то теперь — как минимум вдвое больше. Персонаж может быть: добрым светлым, злым светлым; злым темным, добрым темным. Самая удивительная и противоестественная роль в The Old Republic — это темный джедай, совращаемый... светлой стороной.

Старая, старая сказка

Действие игры происходит за три с половиной тысячи лет до событий фильмов и через 300 лет после KotOR. Рыцари-джедаи победили в двадцативосьмилетней Великой Галактической войне, был подписан Корускантский мир (в соответствующем разделе «Википедии» этому славному событию посвящена статья в разы больше, чем, скажем, Брестскому миру). Джедаи переносят свою Академию на Тифон — планету, где когда-то был собран самый первый Совет, — а ситхи-имперцы обосновываются на Коррибане, откуда начинают плести сети новых интриг.

«Вы даже сможете нанять специальных компаньонов. Ведомые AI, они будут бегать по свету в поисках интересующих вас «полуфабрикатов».

На выставке нам удалось отыграть весь первый акт (а это около шести часов непрерывного геймплея) за советника-джедая.

Республика — Старая. Это отнюдь не фигура речи: традиционным «давным-давно» для описания древности событий на этот раз разработчики явно не отделаются. Что такое за «три с половиной тысячи лет до фильмов»? Это возврат к самым истокам.

Здесь все первозданное. В стенах Академии когда-то столовались джедаи — основатели Ордена. Повсюду — развалины и памятники старины. Древние дроиды, похожие на глиняных големов, сторожат древние сокровища планеты, а сокровища эти — рукоять и кристалл самого первого светового меча во Вселенной! Надо ли говорить, что вступительный эпизод закончится сценой, в которой молодой послушник (игрок) сам соберет этот меч в изначальной «плавильной печи»?

События разворачиваются по классическому BioWare-сценарию. Первый эпизод — это традиционный обряд инициации, посвящение в рыцари. Вам придется доказать наставникам свою состоятельность. Традиционное древнее зло, конечно, тоже есть — и оно пробуждается. На этот раз в его роли выступил джедай-отступник Радживари, член самого первого Совета и первый, кто перешел на темную сторону Силы.

Преданья старины глубокой

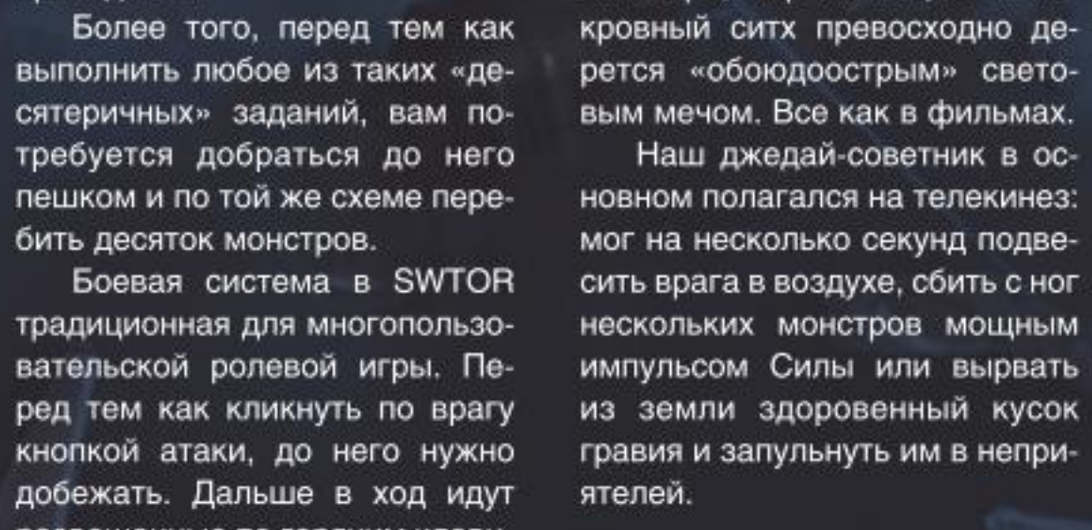
События вступительного акта разворачиваются на Тифоне, резиденции Совета джедаев. Сама Академия — в нашем полном распоряжении. По устройству она напоминает школу магов из Dragon Age: много этажей, залов, туда-сюда снуют желторотые ученики, важно шагают преподаватели, а, скажем, в одной из аудиторий в голубом антигравитационном поле парит над землей пленный ситх — студенты разглядывают его, как заспиртованную лягушку. Тифон — родина тви'леков (как бы объяснить… Это такие люди кислотного цвета с двумя щупальцами на голове), и по ходу прохождения вам не раз придется вмешиваться в их национальные разборки.

По заданию Академии (в нашем случае это был первый глобальный квест) герой отправляется искать древние голографические письмена, на которых запечатлено учение давно усопших патриархов Совета. Найти большую их часть не составляет труда, но один диск оказывается спрятан действительно глубоко. Именно на нем записаны мысли Радживари, и кто-то его похитил! По ходу дела выясняется, что диск с тезисами опального джедая был украден одним из тви'леков, который решил сам освоить темное искусство.

Здесь мы наконец-то сталкиваемся с моральным выбором. От артерии основного квеста расходятся десятки побочных миссий, дополняющих историю. Похититель-тви'лек не просто так хочет обучиться мастерству джедаев — с его помощью он собирается спасти свой народ от армии угнетателей. Сила, скры-

Все эти потрясающие вспышки, блики, тени, полутона, удивительные эффекты сияния световых мечей — они есть на этом скриншоте. В игре мы такого не заметили.

Несмотря на слабый движок, проведена колоссальная работа по стилизации картинки. Смотрится она мультяшно и, надо отдать должное дизайнерам, стильно.



Здание на заднем фоне — Академия джедаев.

тая в учении Радживари, оказывается неподвластна ее новому обладателю, и тви'лек сходит с ума. А уж что с ним делать — решите, пожалуйста, сами: можно традиционно убить, попытаться войти в положение или с буддийским спокойствием проигнорировать наивного глупца.

Также вы сможете гнусно наябедничать на парочку студентов, которые тайно начали встречаться, или спасти от позора ящерочеловека, обесчестившего себя поражением в битве. Добрые и злые поступки влияют на карму, а та, в свою очередь, открывает доступ к особым вещам и умениям. Важно помнить, что в зачет идут только *дела*. Если вы пообещали кого-то убить, но не убили, моральный облик не изменится.

Старость не радость

Если бы лишь такие события действительно заполнили игру на все восемь Dragon Age, SWTOR стала была самой удивительной MMORPG на свете. Беда (вернее, даже не беда, а проза жизни) состоит в том, что пространство между напряженными моментами морального выбора и прикосновением к самым древним артефактам вселенной Star Wars запружено примитивной MMO-рутиной.

Убейте 10 монстров. Спасите 10 похищенных падаванов. 10 раз победите на арене для тренировочных боев. Доходит до смешного: вы собираете похищенные голографические диски (восемь штук) — и ровно столько же раз вас заставляют слушать их содержание. По идее, с игроком должны делиться священным знанием, но выходит фарс. Первые три раза эту болтовню еще можно воспринимать серьезно… но не восемь же! Следуя этой логике, в фильме «Империя наносит ответный удар» Вейдер должен был как минимум пять раз объяснять Люку, кем же он ему приходится.

Более того, перед тем как выполнить любое из таких «десятеричных» заданий, вам потребуется добраться до него пешком и по той же схеме перебить десяток монстров.

Боевая система в SWTOR традиционная для многопользовательской ролевой игры. Перед тем как кликнуть по врагу кнопкой атаки, до него нужно добежать. Дальше в ход идут развешанные по горячим клавишам умения. Их, как и всего остального в игре, безобразно много — вы просто помните, пожалуйста, что темный джедай в совершенстве владеет молнией и дистанционным удушением, штурмовик прицельно бьет из бластера, а краснолицый чистокровный ситх превосходно дерется «обоюдоострым» световым мечом. Все как в фильмах.

Наш джедай-советник в основном полагался на телекинез: мог на несколько секунд подвесить врага в воздухе, сбить с ног нескольких монстров мощным импульсом Силы или вырвать из земли здоровенный кусок гравия и запульнуть им в неприятелей.

Я протестую!

Все описанное выше относится к так называемой сюжетной части игры. Многопользова-

Отыскав однажды локацию на карте, вы сможете мгновенно перемещаться туда на летающем «мотоцикле».

тельская составляющая проявляет там себя очень скромно: вы можете выполнять квесты совместно с друзьями, но большой необходимости в этом нет; к тому же все сценарные открытия — это все-таки очень интимный опыт, переживать его лучше в одиночку.

Для групповых встреч существуют специальные локации (выражаясь ММО-жаргоном, инстансы), где одному появляться бессмысленно. Там в дело вступают классические законы партийного геймплея: это и разделение обязанностей в команде, и дележка награбленного, и долгожданная возможность поссориться с реальными людьми. Наш отряд выглядел следующим образом: двое рыцарей-джедаев на передовой шинковали врагов световыми мечами, а издали их прикрывал контрабандист-гранатометчик.

Но у BioWare и здесь припасена пара козырей. Во-первых, каждый такой инстанс всегда представляет собой какое-то сценарное событие, разогнанное до эпических масштабов за счет скриптов. Например, оборона целой планеты: силам Республики необходимо пробиться к установке ПВО, и, если маневр окажется успешным, вы станете свидетелями грандиозной сцены падения имперского крейсера, сбитого вашей зенитной установкой.

Во-вторых, даже во время самых жарких баталий разработчики не забывают рассказывать историю. И вот тут уже появляется нечто действительно из ряда вон. Это, друзья, мультиплеерный диалог. Все именно так, как вы думаете: начинается разговор, каждый из сопартийцев выбирает по варианту ответа. В случае единодушного согласия игра принимает выбранный ответ, а если мнения разделились — решает за вас. Предельный накал страстей наступает в пресловутые моменты морального выбора, когда вариантов остается всего два — казнить или помиловать. Вы, словно зрители в римском Колизее, коллегиально выносите приговор. Так, в Лондоне мы совместно приняли решение вышвырнуть команду захваченного шаттла в открытый космос. Важный момент — минус к карме, после того как последний матрос устремился к орбите ближайшей планеты, получили только те, кто «проголосовал» за убийство.

Наконец, после завершения сюжетной кампании (а это, напомним, несколько сотен часов геймплея) игроков спустят с цепи в ничем не ограниченную ММО-песочницу, где постоянная прокачка и битвы друг с другом займут наших джедаев до выхода какого-нибудь DLC.

■■■

Как уже не раз обсуждалось, SWTOR может запросто стать игрой, которая примирит любителей и ненавистников MMORPG. Она очень большая и дорогая. В ней с любовью воссозданы все предметы фанатского культа «Звездных войн». Наконец, это главная на сегодняшний день возможность прочувствовать простор целой галактики, открытой для исследования.

Лишь одно настораживает. На том же самом мероприятии в Лондоне была, например, анонсирована Dragon Age для Facebook. Глава **BioWare** Рэй Музика так прокомментировал для нас этот анонс: «С ее помощью люди, проводящие много времени в социальных сетях, узнают о мире Dragon Age, а поклонники Dragon Age, в свою очередь, обрадуются, найдя свою любимую игру в социальной сети. Мы всегда отвечаем на вызовы рынка…»

Тут очень хочется вспомнить Толкина, чье творчество во многом повлияло и на «Звездные войны». Помните, почему Гэндальф отказался брать Кольцо? Потому что боялся не справиться с искушением. В мире героических боевиков нет места ханжеству и двойным стандартам. А в жизни — есть. Мы от чистого сердца надеемся, что сюжетная составляющая действительно станет полноценной частью геймплея Star Wars: The Old Republic (для этого есть все предпосылки), а не окажется приманкой, с помощью которой BioWare попытаются подсадить своих преданных фанатов на ММО. ■

Герои старого времени

Штурмовик

Прототип: CC-2224 (маршал Коди 7-го корпуса)

Пусть вас не обманывает скромное название класса: штурмовик в The Old Republic — самый настоящий спецназовец. В качестве оружия они используют исключительно тяжелые винтовки, а их броня достаточно прочна, чтобы сдерживать не только бластерный огонь, но и защищать от световых мечей и даже от Силы.

Контрабандист

Прототип: Хан Соло

Главное оружие контрабандиста — его язык. Ну и еще бластер. Ситхи могут сколько угодно чувствовать возмущение в этой их Силе, но от свето-шумовой гранаты и хорошего пинка между ног это все равно не спасет. Кстати, мы упоминали, что у него самый быстрый корабль по эту сторону Внешнего Кольца?

Рыцарь-джедай

Прототип: Люк Скайуокер

Джедаи являются героями большинства игр во вселенной «Звездных войн», поэтому здесь все очень консервативно: благородный рыцарь (для разнообразия одетый не в тряпье, а броню на манер мультфильма «Войны клонов»), синий световой меч, force push и жестяное ведро на колесах в качестве компаньона.

Джедай-советник

Прототип: магистр Йода

Советников прежде всего интересуют знания, поэтому они зачастую владеют сразу несколькими стилями фехтования и превосходно управляются с Силой. BioWare не раз упоминали, что многие советники оказывались на темной стороне из-за любопытства. Советники — мастера телекинеза.

Охотник за головами

Прототипы: Дженго и Боба Фетты

Стремительные, обвешанные с головы до ног самым лучшим — пусть и не всегда законным — оружием, наемники носят славу «убийц джедаев». Никогда не покидают корабль без реактивного ранца (умеют летать!) и фамильного огнемета, встроенного в рукавицу.

Воин-ситх

Прототип: Дарт Вейдер

Воины-ситхи — большие специалисты по ближнему бою. В сражениях они полагаются как на световые мечи, там и Силу. Обожают драться двумя мечами сразу и душить подвешенных над землей врагов при помощи знаменитого force choke.

Имперский агент

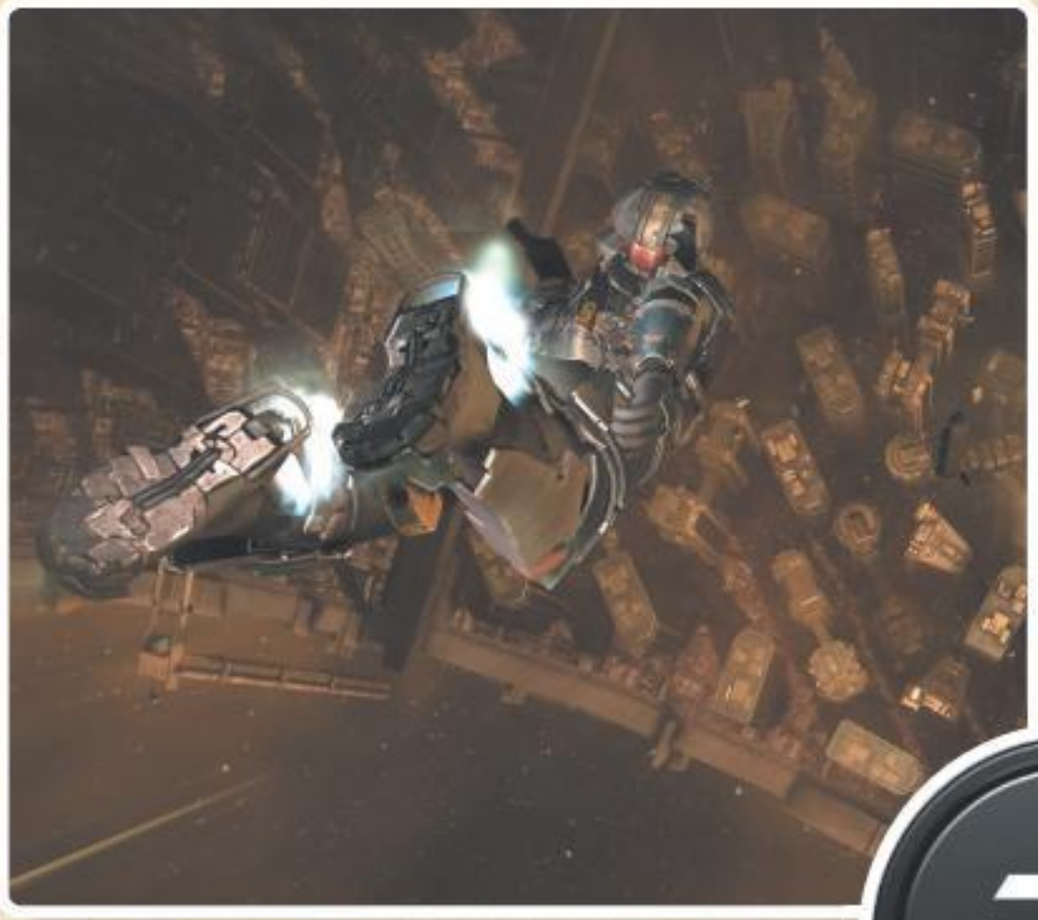
Прототип: Кайл Катарн

Агенты Империи — элита армии ситхов. В бою полагаются на самые подлые из возможных приемов: умеют быть невидимыми, мастерски лечат раны, а также отлично владеют стрельбой из снайперской винтовки.

Инквизитор ситхов

Прототип: Дарт Сидиус (император Палпатин Первый)

Инквизиторами во время событий The Old Republic становятся самые талантливые ученики ситхов. При помощи молнии могут не просто сжигать противников, но и оглушать, обезоруживать и пытать их. Также, мастерски овладев энергетическими формами Силы, инквизиторы делают своих союзников сильнее в битве.



ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ИСКУССТВО — 2010 ПОСТСКРИПТУМ

«ИГРОМАНИЯ» СМОТРИТ НА ГЛАВНЫЕ ИГРЫ ГЛАВНОЙ ИГРОКОРПОРАЦИИ ПЛАНЕТЫ. СНОВА.

Линар Феткулов

Не прошло и полугода с момента публикации нами отчета с выставки достижений народного хозяйства компании Electronic Arts, как транснациональная корпорация решила провести еще один смотр собственных игр — для самых медлительных и непонятливых. Пока игроки из России и СНГ наслаждались традиционным осенним мясотрясом на «ИгроМире 2010», мы внимательно изучили текущую EA-линейку. Некоторые из этих игр вот-вот выйдут, о других мы писали буквально несколько месяцев назад, по итогам gamescom — так или иначе, почти все они хорошо вам знакомы. Поэтому перед вами — наши заметки на полях, последние новости о грядущих EA-играх. Приятного чтения!

DEAD SPACE 2

Избиение младенцев

Жанр
Экшен/хоррор

Разработчик
Visceral Games

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Январь 2011 года

Линар Феткулов

Dead Space 2, всемирно известный хоррор про агрессивную биомассу и кровожадных мертвых космических детей, присутствовала на EA Showcase в виде мультиплеерной демоверсии. В ней, как и обещалось еще полгода назад, действительно можно стратегически расчленять своих друзей.

Базовые правила напоминают **Left 4 Dead**. Две команды: выжившие и некроморфы. Первые хорошо вооружены и обладают мощным запасом здоровья, вторые видят врагов сквозь стены, знают пару невероятно подлых приемов, но весьма уязвимы для пулеметного огня.

Вот выжившие стоят спиной к спине, плазменными резаками отсекают конечности напирающим тварям. Один из героев гибнет — и тут же возрождается вдали от группы, в темном каземате космической станции. Спешит на помощь товарищам. Во мраке слышно чавканье монстров. Он наводит лазерный прицел на дверной проем, готовясь расстрелять любого, кто выпрыгнет из-за угла, пробирается к выходу… как вдруг с потолка ему на голову падает безобразный младенец, обвивает щупальцами и натурально отрывает голову!

На фоне данной картины стратегическое расчленение друзей как-то меркнет. Мы бы посоветовали разработчикам выбрать для мультиплеера такой слоган: «Стратегически заставьте друзей испачкать подштанники». Потому что жутко очень.

Дело тут даже не в страхе, а в колоссальном напряжении. Бои в Dead Space 2 очень контактные — и в мультиплеере нет никаких поблажек. Несмотря на все ваши усилия, враги обязательно подберутся вплотную — придется биться врукопашную (к лову, команда «растоптать» тут и вовсе подвешена на отдельную клавишу). Камера активно меняет ракурсы, дергается от каждого пропущенного удара, погружение — полное.

Бойцы в отряде выживших ничем друг от друга не отличаются, а некроморфы разделены на четыре класса. Spitter и Puker (по-русски их, условно говоря, можно было бы назвать «плевун» и «блевун») прицельно сикаются кислотой, только Spitter — на более дальнее расстояние, а Puker — короче, но болезненнее. Pack — зомби-подросток. Он быстро бегает и больно царапается когтями, но умирает буквально от пары попаданий из автомата. Наконец, Lurker — это обласканный прессой безобразный ребенок. Словно только что выпрыгнув из рекламных подгузников, этот пупс вертит перед экраном своей голой розовой попой, когда вы управляете им. Не принять его за настоящего ползунка помогает разве что четверка щупалец, торчащих из спины. Из них он выстреливает ядовитыми шипами, они же помогают карабкаться по стенам. Залезьте этим гаденышем под потолок, подкараульте врага, а потом свалитесь ему на голову в самый неподходящий момент — доставите сопернику массу эмоций на целый день.

■■■

Перед тем как отправить некроморфа на поле боя, вы выбираете точку респауна. Ею может стать дыра в стене или вентиляционная шахта. Бои проходят в раундах на время: выжившие должны успеть занять контрольные точки, а монстры — помешать им. Таким образом, перед защитниками станции всегда встает выбор — идти ли вместе и задавить врага огнем или же рассредоточиться и выиграть время. Таким вот элегантным образом Visceral Games сумели найти ответ на извечный вопрос всех хорроров: «Какого же черта он полез в этот темный коридор один?!» ■

Рядовые некроморфы также атакуют выживших, правда, уже под контролем AI, а не игроков.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Мультиплеер Dead Space 2 — бойкий ответ Left 4 Dead. Жуткий младенец, ползающий по потолку, даст фору любому Танку и Бумеру.

BULLETSTORM

Метод кнута и кнута

Жанр
Бесшредельный шутер

Разработчики
People Can Fly
Epic Games

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Зима 2011 года

Линар Феткулов

Абсолютный рекордсмен по длине очереди среди всей EA Showcase, **Bulletstorm** выглядит сногсшибательно. Это первый за два года настоящий графический прорыв. Детализация, качество анимации — на сегодняшний день это предел компьютерных технологий, но по-настоящему радуют не они. Дело в том, что Bulletstorm — очень светлая игра. Другие эпические боевики, вроде **Killzone 2**, часто прячут фотореалистичную картинку в мрачные тона серых урбанистических пейзажей, а Bulletstorm — он как **Serious Sam**, весь на виду, греется на солнышке. Окончательно вышибает из равновесия лицевая анимация. Физиономии противников удается разглядывать крайне редко — обычно они или разбиты, или замотаны цепью, с гранатами на ушах. Тем не менее мимика проработана до мельчайших деталей, и вы наверняка знаете, что враги до глубины души возмущены вашим поведением.

На выставке должны были показать мультиплеер проекта, но загвоздка в том, что мультиплеера у игры в общем-то нет. Никаких дефматчей — игрокам запрещено сражаться друг против друга. Все, чем может похвастаться Bulletstorm, — это совместное прохождение специальных локаций. В игре слишком оригинальное оружие, отладка многопользовательского баланса заняла бы чересчур много времени.

Главное сокровище в коллекции Bulletstorm — гравитационный хлыст. Включается он по принципу шутерных гранат — для максимального удобства подвешен на отдельную клавишу, предварительно вынимать его не нужно. Коротким нажатием вы хватаете им предметы, а если удерживать несколько секунд, то герой по-цыгански стеганет нагайкой об землю, запустив врагов в антигравитационное плавание.

Вообще, летающие враги — это, кажется, одна из важнейших составляющих игры. Подорванные гранатами, припечатанные ногой, вырванные хлыстом прямо из кабины миниатюрного вертолета, они парят над полем боя в ожидании контрольного выстрела. Есть даже специальная пушка Бомбастер (Boom Buster), которая выстреливает сжатым воздухом и расталкивает врагов, не убивая. Все это сделано для того, чтобы вы расправлялись с противниками как можно оригинальнее, с выдумкой. Например, обвешивали гранатами и кидали ими друг в друга.

Мультиплеер добавляет к указанной схеме одно отличие: нужно действовать сплоченно. Самому подцепить врага кнутом, а потом отправить на метровые иглы кактуса — слишком просто. Надо как в баскетболе: один герой прицепляет к врагу гранаты, второй герой… тоже прицепляет к врагу гранаты, дает пинка, и они вместе жмут на детонаторы. Чем более замысловата комбинация, тем больше очков вы получите. Так, например, особенно ценится прием Team Mercy («командное великодушие»): один герой стреляет врагу в пах, а второй добивает (из жалости). Иногда игра сама включает командные задания, за своевременное выполнение которых даются дополнительные очки. Самое впечатляющее — это разорвать врага хлыстами. Внешне такой маневр напоминает сцену поимки призрака из «Охотников за привидениями»: где-то в небе болтается тушка монстра, от него к игрокам тянутся голубые лучи... Тонкость в том, что вместо того,

У каждого ствола есть особый форсированный режим, в котором он раскаляется докрасна и стреляет с утроенной мощью.

Герой не умеет прыгать. Совсем. Решение, мягко говоря, неоднозначное.

чтобы заточить в ловушку, бедного врага разрывают на части.

■■■

Единственное, что пока не очень понятно с Bulletstorm, — это упомянутые очки. Зачем они? Какие числовые показатели могут сравниться с возможностью разорвать врага синим антигравитационным кнутом?! Ответы на эти и многие другие вопросы — в одном из следующих номеров. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Просто так стрелять в Bulletstorm — уголовно наказуемое преступление. Надо стрелять с выдумкой, а в мультиплеере — по очереди, вместе с друзьями.

ПРИВЕТ, ОРУЖИЕ!

В последнее время нам всерьез кажется, что разработчики шутеров окончательно разучились создавать оригинальные виды оружия. За полтора месяца до собственного релиза Bulletstorm приводит сразу четыре доказательств нашей неправоты

Peace Maker Carbine

Такую винтовку герой получает в начале приключения. Точное и надежное оружие с лазерным прицелом.

Базовая атака

Одиночные выстрелы или очереди. Подходит для стрельбы по вертолетам, людям и отдаленным целям.

Форсированная атака

Выпускает очередь из 100 патронов, превращая противника в оранжевый скелет с догорающими кусками плоти.

Bouncer

Пушка с ядрами.

Базовая атака

Швыряет взрывоопасное металлическое ядро прямо в морду бандита. С помощью Bouncer особенно удобно сносить головы.

Форсированная атака

Снаряд подпрыгивает на высоту двух метров. С начиненным тротилом мячиком можно играть, подтягивая к себе кнутом или отшвыривая в сторону врагов пинком ноги.

Flail Gun

Гранатомет, стреляющий двумя бомбами на цепи.

Базовая атака

Книппель нежно обвивается вокруг ног или шеи врага. Можно подорвать несчастного сразу или подождать, пока к нему подбегут приятели.

Форсированная атака

Flail Gun разогревает снаряд, после чего раскаленная цепь режет врагов на половинки, словно спелые арбузы.

Gatling Gun

Восемь беспощадных стволов калибром 20 мм.

Базовая атака

Массовый расстрел врагов в стиле терминатора, жертвы и разрушения — 100%.

Форсированная атака

Поток раскаленного свинца на глазах у честного народа вертит фарш из техники, монстров и солдат.

CRYSIS 2

Битвы невидимок

Жанр
Шутер

Разработчик
Crytek

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
25 марта 2011 года

Линар Феткулов

Про мультиплеер **Crysis 2** мы писали совсем недавно (после gamescom), но удержаться невозможно, и сейчас мы расскажем о нем еще раз. Потому что это действительно очень-очень круто.

Коротко напомним базовые правила. Пять классов: штурмовик, подрывник, снайпер, класс поддержки и скаут. Два режима игры: командный дефматч и своеобразный захват флага. Прокачка 80 уровней — все как в **Call of Duty**. Плюс нанокостюм.

Последний пункт на самом деле перевешивает все остальные. Как мы уже говорили, герои умеют становиться невидимыми, включать пуленепробиваемую броню, бегать со скоростью поезда «Сапсан» и с места запрыгивать на крыши домов. Все это, если помните, было и в оригинальном **Crysis**. Существенное отличие в том, что теперь всеми удобствами нанокостюма пользоваться во много раз проще. Не знаем, как вам, а нам и прежняя система запуска сверхвозможностей казалась вполне удобной (на PC режимы костюма переключались одним движением мыши). Теперь все стало просто и понятно, как в передаче про телепузиков.

Супербег включается, если вы просто бежите. Суперпрыжок — если прыгаете. Невидимость и броню растащили по двум бамперам: даже самый прожженный фанат Call of Duty однажды обязательно нажмет на один из них и волей-неволей включится в новый геймплей. Уровни многоэтажные, смысл прыгать выше — есть. Но и это еще не все. Crytek сделали более чем вменяемый паркур от первого лица: герой цепляется за любую выступающую поверхность, стоит вам только подбежать к ней (совсем как в **Assassin`s Creed** или **Mirror's Edge**). Сегодня среди шутеров сравнимая система есть разве что в **Brink**, но там не в пример более тесные уровни и вообще — старообрядческий командный шутер, разве что обвешанный кучей амулетов и артефактов.

В Crysis 2 разработчики меняют привычную логику мышления многопользовательских шутеров в реальном времени. Последней щепкой, вылетевшей из привычной Call of Duty-схемы, стало перемещение в горизонтальной плоскости уровня, в которой теперь важную роль играют подкаты.

И вот мультиплеер треснул, основа надломилась. Результат очень простой: бои в Crysis 2 не похожи ни на один современный онлайновый боевик. Самый яркий момент — это невидимость. Ее включают все и постоянно, она действительно работает. Экран то и дело рассекают шейдерные всполохи материализовавшихся из воздуха и вновь исчезающих бойцов. Враг может быть где угодно: возможно, невидимый снайпер держит вас на мушке, а может, невидимый штурмовик стоит у вас перед лицом и в упор целится в голову.

■■■

После часа мультиплеера Crysis 2 тактика «закрыть глаза и, кружась на месте, с визгом стрелять во все стороны» вовсе не кажется такой уж идиотской. Покружитесь, постреляйте — мы гарантируем, что после этого как минимум один труп вдруг свалится вам под ноги из ниоткуда. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

После того как Unreal Tournament вдруг стал немодным, Crysis 2 — один из немногих шансов получить действительно хороший мультиплеер, который отличается от Call of Duty или Battlefield.

На этом скриншоте в тесный клозет забилось аж четыре бойца. В реальности их наверняка вдвое больше, просто остальные включили невидимость.

Если игрока прикончил снайпер, на повторе ему покажут путь пули от дула винтовки до его головы: пуля отлично прорисована и анимирована.

SHIFT 2: UNLEASHED

Серьезная техника

Жанр
Гонки

Разработчик
Slightly Mad Studios

Похожесть
Need for Speed: Shift

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Дата выхода
Весна 2011 года

Игорь Асанов

Случилось то, о чем мы говорили еще во время анонса первого **Shift** полтора года назад: серьезную кольцевую гонку выделили из серии **Need for Speed**, окончательно избавив ее от необходимости нравиться всем, кто играет в NFS каждый год. Теперь в качестве основных конкурентов игры **EA** оптимистично называют **Forza Motorsport 3** и **Gran Turismo 5**. А выпустить **Shift 2: Unleashed** собираются уже весной следующего года — то есть как раз тогда, когда все вдоволь наиграются в Gran Turismo 5 и будут готовы к приему еще одной большой кольцевой автогонки.

Всего этого безусловно бы не случилось, не продайся первый Shift тиражом в четыре миллиона экземпляров. Но этот успех стал во многом неожиданным даже для самих EA, которые до конца не понимали, что за игру они хотят видеть. Как оказалось, финальная версия Shift очень сильно отличалась от первых E3-билдов: ее физику серьезно упростили, сделав уклон в сторону массовой аудитории. Теперь таких казусов быть не должно — Shift вырос в самостоятельную серию, и англичане **Slightly Mad Studios** (напоминаем: под этим именем скрываются бывшие авторы симуляторов **GTR** и **GT Legends**) получили необходимую творческую свободу.

То, как они ей воспользовались, заметно сразу — из игры про блестящие машинки Shift 2: Unleashed превратился в продукт с официальной лицензией FIA (Международной федерации автоспорта). Появились сразу два лицензированных гоночных чемпионата: недавно основанный международный FIA GT1 и европейский FIA GT3. По используемой технике они аналогичны старому FIA GT, который уже был в обеих частях GTR: старые знакомые Maserati MC12, Aston Martin DBR9, Porsche, Corvette (а вот с Ferrari 430, которые стартуют в GT3, пока не ясно — у EA нет лицензии на машины итальянской марки). Все эти машины уже были в первой части Shift, но по отдельности и в вымышленной раскраске; лицензия же позволяет проводить гонки с соблюдением всех формальностей.

Будут ли в игре полноценные гоночные уик-энды с квалификацией и пит-стопами, пока не сообщается, как, впрочем, и о наличии всех трасс из календаря обоих чемпионатов. Пока EA предпочитают заострять наше с вами внимание на каких-то совсем уж посторонних вещах вроде обновленного вида из кабины (игра будет имитировать наклон головы в поворотах и давать вид из шлема пилота) и появления ночных гонок.

Поэтому самой важной новостью (разумеется, после официальной лицензии FIA) касаемо Shift 2 лично нам видится появление в игре социальной сети Autolog прямиком из свежего Need for Speed: Hot Pursuit. Мы уже писали о том, насколько она оживляет одиночные гонки с ботами в Hot Pursuit, но в Shift, с его кольцевыми трассами, все должно быть еще лучше. Ведь теперь нам предстоит бороться с друзьями не за лучшее время прохождения какого-то абстрактного перекрестка трех дорог в пустыне, а ставить рекорды реальной гоночной трассы Спа-Франкошамп!

■■■

Первый Shift был сильной, но очень шероховатой игрой, изо всех сил пытавшейся усидеть на двух стульях — аркадном и симуляторном. Поэтому не нужно удивляться столь быстрому анонсу сиквела: для того чтобы исправить невыносимый искусственный интеллект, странную физику и добавить в игру лицензированные чемпионаты, не нужны годы разработки. Нужно всего лишь дать этим людям сделать такой Shift, какой они хотят. Похоже, что в EA это наконец-то поняли. ■

С лицензией чемпионата FIA GT1 нам не нужен никакой GTR 3. Впрочем, SimBin все еще собираются его когда-нибудь выпустить.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Need for Sped: Shift с новыми трассами, лицензией GT-чемпионата, ночными гонками и доработанным физическим движ-ком— это само по себе здорово. Особенно, если ждать осталось только до весны.

Жанр
Экшен/ролевая игра

Разработчик
Maxis

Платформа
PC

Дата выхода
2011 год

DARKSPORE

Головогрудь третьего размера

Линар Феткулов

Насчет **Darkspore** нас больше всего волновала проблема неуместного разнообразия. Не запутаются ли игроки во всех этих крыльях, ногах, хвостах и гастродермисах, в то время как надо решать простые и понятные геймплейные задачи. К счастью, разработчики отлично понимают, что за игру им надо сделать. Геймплей Darkspore — это классический **Diablo**. Вы управляете персонажами мышкой, пуляете магией, ждете, пока перезагрузятся заклинания. Вместо опыта герои собирают выпадающий из врагов генетический материал. Только *после* завершения этапа персонажи попадают в редактор — и вот там на них обрушивается долгожданный дождь из оторванных конечностей (базовых видов героев — сто, комбинаций органов — сотни тысяч).

Дальше включается самая главная находка игрового баланса. Весь этот анатомический театр с органами, скажем так, пропускают через тройное сито. Будь у игрока один герой, он, кажется, как буриданов осел, только и делал бы, что метался между комбинациями, забыв про геймплей, и был всегда недоволен. Но героев у него всегда *три*. Отсюда следует важная задача: вы не просто изгаляетесь над существами, вы стараетесь собрать из них команду.

То есть на уровни вы попадаете сразу всем отрядом. Управлять можно только одним героем, но в любой момент его можно заменить любым из двух оставшихся. По механике это напоминает смену шутерного оружия. Попали в закрытое помещение — поменяли снайперскую винтовку на шотган; враги перешли в ближний бой — запустили героя-воина вместо «лучника».

Тут наконец ты начинаешь верить, что совместить разнообразие Spore с геймплеем Diablo — это все-таки удачная идея. В Spore вы экспериментировали ради эксперимента. Здесь вы создаете новых существ, чтобы побеждать. Только что могучий воин отбил атаку целой армии монстров, получил страшные ранения. Вы меняете его на врача, тот призывает какое-то подгнившее деревце, потом вновь запускаете воина — и вот он, сидя под кроной лекарственного растения, зализывает раны. Или еще более изящный прием: играя «лучником», установите капкан, поймайте туда сильного врага, а потом… нет, не расстреливайте его издали, а переключитесь на воина, зайдите со спины и избейте!

Чтобы у игроков была реальная мотивация к переключению героев, **Maxis** провели колоссальную работу над врагами. Они разные. Они заставляют вас мыслить тактически. Они тоже сражаются в отрядах: например, офицер подбадривает рядовых бойцов, маг прикрывает пехотинцев, а собранные в банду врачи безостановочно возрождают друг друга.

■■■

Но и этим суть межвидового разнообразия не исчерпывается. У Darkspore потрясающий ритм и геометрия схваток. Старкрафтовской кучи-малы, когда толпа врагов сливается в бесформенную массу хищно урчащей плоти, тут не бывает никогда. Монстры очень аккуратно перемещаются по полю боя и заставляют вас двигаться так же.

Тут есть, например, совершенно гениальные самонаводящиеся ракеты. Тонкость в том, что летят они *медленно*, уворачиваться от них проще простого, но вам все-таки придется двигаться, отвлекаться, по-новому выстраивать тактику. Или вот черные дыры: они даже не наносят вам урона, просто подтягивают к себе и не дают сдвинуться с места. Или упомянутые врачи, которые лечат друг друга, — чтобы победить, придется рассечь их могучую кучку, разогнать засранцев по углам и прикончить поодиночке. «Движение — жизнь» — вот подходящий девиз механики Darkspore. ■

Единственное, что по-прежнему смущает в Darkspore: в Diablo и ей подобных все-таки есть какой-никакой сюжет, а здесь все похоже на серию гладиаторских боев на пыльных тропинках далеких планет.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Эксперимент по превращению арт-игры в rogue-RPG перестает казаться таким уж диким. Похоже, все, в чем нуждалась Spore, — это быть чуточку ближе к людям.

GSC GAME WORLD

ЮБИЛЕЙНЫЙ СБОРНИК

СТРАТЕГИЙ

20 15 10

ЛЕТ ЖАНРУ RTS

ЛЕТ КОМПАНИИ GSC GAME WORLD

ЛЕТ СЕРИИ «КАЗАКИ»

В продаже с 17 Декабря

на правах рекламы

ПЕРВЫЙ **ВЗГЛЯД**

В РАЗРАБОТКЕ

В ЦЕНТРЕ **ВНИМАНИЯ**

ВЕРДИКТ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

Денис Мурин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

- Издатель: Ignition Entertainment
- Разработчик: Ignition Entertainment
- Похожесть:
  - Серия BioShock
  - Серия The Force Unleashed
  - Red Faction: Guerrilla
- Платформы: PC, консоли (возможно)
- Сайт игры: отсутствует

ДАТА ВЫХОДА: Неизвестна

REICH

Бешеный антифашистский террорист-джедай

Если вы думаете, что делать игры пять и больше лет могут только Хидео Кодзима, **Remedy** или **Blizzard**, то вы ошибаетесь. Англичане из **Ignition Entertainment** уже более пяти лет делают сразу две игры, которые, по их словам (а также — технодемкам), могут перевернуть игровую индустрию с ног на голову. И если про **Project Kane** (бывший **Ward-evil**) известно пока мало, то шутер **Reich**, как задушенная личинка червя из «Дюны», изрыгнул на свет массу информации перед своей смертью.

Чтобы вы не сомневались: да, на этой картинке главный герой хлопает в ладоши и сносит при этом опорные конструкции какого-то храма. Гален Марек дистанционно душит сам себя от зависти.

Сейчас этим танком будут кого-то больно бить по голове.

Кто пустил бесстыжую Байонетту в приличную игру, мы выясняем прямо сейчас.

Основа **Reich** — это возможность разрушить ВСЕ своими биотическими силами. То есть буквально ВСЕ. Скажем, в **The Force Unleashed** герой имел весьма ограниченный выбор целей — в лучшем случае удавалось поймать пролетающий мимо истребитель или размазать Дарта Вейдера по иллюминатору. Ignition же с самого начала разработки решили не мелочиться. В Reich можно из любой стены выдрать здоровенный кусок (а можно — один-единственный кирпичик), раскрутить его аналоговым стиком и снести им голову бронзовому памятнику Аврааму Линкольну.

Главный герой обладает массой других полезных способностей. Тут и замедление времени, и рывок в воздухе на манер того же The Force Unleashed, и даже умение летать, которое очень пригодится, если вы невзначай разнесете ВЕСЬ уровень. В какой-то момент герой попросту перестает ходить по земле и пижонски парит в паре сантиметров над ней.

Как упоминалось выше, он умеет ломать совершенно любые участки уровня — стены, колонны и даже напольный гранит. Затем можно прикрываться всеми этими обломками как щитом, швыряться танками в вертолеты, вертолетами — в танки, останавливать на манер подзабытого Нео пули... О банальной возможности поймать вражескую ракету или гранату и запустить ими в отправителя мы и вовсе умолчим, ведь есть возможность словить — простите, еще разок — ВСЕ ракеты и гранаты, пустить их кружиться над головой, а когда придет время, по одной отправить на свидание с врагами. Герой попросту может смастерить себе импровизированный миниган: сначала расколоть уровень на мелкие кусочки, потом собрать из полюбившихся ошметков комок, поднять в воздух и носить с собой — как обычное оружие. При необходимости отрывать от глыбы камешки, как лепестки от ромашки, и стрелять ими в противников.

При всем этом у Reich зачем-то есть внушительный арсенал оружия. Ignition не забывают, что у героя две руки, поэтому игроки вольны вкладывать в эти самые руки стволы или назначать на них спецспособности.

К сожалению, Ignition очень мало рассказывают о сюжете, но кое-какую информацию нам удалось собрать. Действие игры разворачивается в Америке, захваченной Третьим (а может, и Четвертым) рейхом, а главный герой примыкает к подпольной террористической организации, чтобы свергнуть фашистских извергов.

■ ■ ■

А теперь самое интересное. Reich находится в разработке уже пять лет, но создатели столкнулись с главной и самой банальной проблемой новаторов — у них кончились деньги. По слухам, Ignition успели полностью завершить два уровня из девяти, причем оставшиеся тоже почти готовы. Официально проект мертв, мы попросили у разработчиков информацию для постмортема и встретили неожиданный отказ! «Я столько всего могу вам рассказать, но работу терять все же не хочется...» — ответил нам Дерек Рив из Ignition. Так что мы еще запросто можем увидеть Reich — если его кто-нибудь выкупит и доделает. Что-то подсказывает нам, что у нового, свирепого варианта BioShock вполне могут найтись покупатели. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая после провального CellFactor попытка сделать шутер про тотальный физический беспредел. Официально — уже мертвая, но мы не теряем надежд.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

Жанр
Настоящий авиасимулятор
Издатель
1С-СофтКлаб
Разработчик
Maddox Games
Похожесть
Ил-2 Штурмовик
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Дата выхода
Весна 2011 года

RS@IGROMANIA.RU

Алексей Моисеев

ИЛ-2 ШТУРМОВИК БИТВА ЗА БРИТАНИЮ

Олег Медокс, создатель лучшего авиасимулятора в мире, рассказывает «Игромании» о своем новом творении

В игровой индустрии работает очень мало по-настоящему увлеченных людей. Таких, чтобы корпеть годами над одной игрой, доводя ее до совершенства во всем. Недавно состоялся релиз **Gran Turismo 5** — Казунори Ямаути возился с ним, как с ребенком, шесть лет, по винтикам собирая каждую машину. И так уж совпало, что на другом конце Земли в это время еще один увлеченный человек расставляет финальные аккорды в своей игре мечты. Она тоже про машины, но не земные, а воздушные.

Мне бы в небо

Олег Медокс, создавший лучший авиасимулятор в мире, трудится над игрой «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**» уже много лет. И кажется, его совершенно не волнует, что сложные реалистичные игры уступили место голливудским блокбастерам. Есть много узкоспециализированных сложных игр, но у них практически нет шанса прорваться в высшую лигу, быть у всех на слуху. На двух с половиной фанатов какого-нибудь симулятора асфальтоукладчика все остальные люди смотрят с подозрением и обходят стороной. Но иногда случается чудо, и появляются такие игры, которые находятся как бы вне времени и пространства. Человек, никогда не водивший автомобиль, садится за Gran Turismo, проезжает несколько кругов, начинает чувствовать машину, ощущает, как она чутко слушается руля, и — чудо! — влюбляется в урчание мотора, в плавные обводы корпуса, в шелест колес по дороге. Он начинает интересоваться автоспортом, сдает на права, покупает собственный автомобиль...

С игрой «Ил-2 Штурмовик» та же самая история. Большинство людей почему-то думают, что научиться пилотировать самолет — это невероятно сложно, это для избранных. И отказываются от самой мысли не то что записаться в летную школу, а даже поиграть в реалистичный авиасимулятор. А ведь от пилотирования, как и от вождения автомобиля, можно получать огромное удовольствие, даже если самолет виртуальный, а не настоящий. Так вот, «Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию» — это ваш шанс расправить крылья. Причем единственный шанс: других авиасимуляторов такого уровня в ближайшие лет десять не предвидится.

Когда мы говорим, что в игре смоделировано все до последней гайки, это не преувеличение. Например, приборная панель каждого самолета точно соответствует реальности, и на ней можно подергать, понажимать и покрутить все что угодно.

Он учит летать самолеты

Если вы прожженный ас и можете посадить «Спитфайер» ночью на поле с закрытыми глазами, потерпите, пожалуйста, еще чуть-чуть. Нам есть что рассказать вам о новой игре, но сначала хотелось бы уделить немного внимания новичкам. «Ил-2 Штурмовик» — это не настолько сложно, как вам кажется. Даже если у вас нет джойстика, вы сможете летать и с клавиатуры (не очень удобно, но на пробу сгодится), хотя для полноценного пилотирования нужен хоть какой-нибудь штурвал. Это, в принципе, единственное ограничение для новичков. В остальном проблем с освоением боевых машин быть не должно.

Почему? Во-первых, в настройках игры, как и раньше, можно отключить все опасные или просто раздражающие явления, преследующие реальных пилотов (сваливание в штопор, необходимость настраивать триммер и так далее). Вплоть до того, что можно без всяких читов включить бессмертие (полезно для тренировок). Таким образом, игра в управлении становится чуть сложнее обычной аркады, но при этом во много раз лучше передает ощущение полета. Вы действительно чувствуете, что управляете настоящим самолетом и летите в воздухе, а не в вакууме. А когда освоитесь, можно будет потихоньку включить всю физику обратно.

Кстати говоря, если вы были на «ИгроМире», попробовали демоверсию «Битвы за Британию» и у вас толком не получилось никуда долететь, знайте: перед вами игру щупал опытный пилот, который включил все настройки реализма на максимум. Еще раз: летать в «Ил-2» несложно.

Во-вторых, для юных пилотов в игре предусмотрена летная школа, причем опять же практически всамделишная. Вы садитесь в реально существующий тренировочный самолет времен Второй мировой и вместе с инструктором учитесь взлетать, маневрировать и садиться. Инструктор, с позволения сказать, интерактивный: он не только говорит, что и как нужно делать, но и хвалит вас, если полет проходит хорошо, или незлобно ругается, если вы делаете что-то не совсем так, заодно подсказывая, как скорректировать ошибки. Ну а если вы делаете все совсем не так, он не даст вам разбиться, а просто возьмет управление самолетом на себя. То есть вот этот психологически неприятный момент, когда что-то не получается и вы раз за разом наблюдаете смерть виртуального пилота, практически полностью исключен из обучения.

Для игры «Ил-2 Штурмовик» такие кадры все-таки скорее исключение, чем правило.

Зачем подробно рисовать землю, траву, листву, если с высоты все равно не различить деталей?

До последнего винтика

Наверняка многих фанатов очень интересует, отчего же полноценную вторую часть (все, что выходило до этого с заголовком «Ил-2 Штурмовик», — аддоны к игре, вышедшей, напомним, в 2001 году) делали так долго? Ответ лежит на поверхности: только сбор информации, чертежей и моделирование самолетов заняли у команды около шести лет. Чтобы понять, какую огромную работу проделали разработчики, представьте себе такую ситуацию: заходит человек на форум, в тему с обсуждением игры. И оставляет сообщение: «У вас вроде как реалистичный симулятор, а такой-то болт у такого-то самолета не шестигранный, а пятигранный. Непорядок!»

Да хотя бы ради вот таких кадров!

Представили? Так вот, к «Битве за Британию» такого вопроса не может возникнуть в

Баба с воза

Продюсер игры Илья Шевченко рассказал нам интересную историю одного реального человека. В летной части жила и работала одна девушка и много-много мужчин-летчиков. Пилоты пытались с ней флиртовать, но труженица отвечала взаимностью лишь одному из них. Как-то раз она попросила избранника прокатить ее на самолете. Вечером, когда все стихло, хитрый летчик привел ее в ангар, усадил в кабину (к себе на колени).

Но не тут-то было — скромница пресекала все нахальные попытки соблазнения и требовала полета. За самовольный вылет, да еще и с девушкой на коленях, летчика могли легко отправить под трибунал, а то и вовсе сбить. Но любовь оказалась сильнее разума.

«И вот они, значит, летят, кабина открыта, девчонка визжит то ли от страха, то ли от восторга. И вдруг спрашивает: «Ой, а что это такое серенькое?» Летчик глядит, а там немецкий бомбардировщик летит, который по ночам утюжил их часть. Ну, он зашел сзади и сбил фашиста без долгих прелюдий. А после приземления сказал девушке бежать в лес без оглядки, чтобы ее никто не видел. Вот так стал он героем, медаль получил и женился на красавице, которую так опрометчиво катал на военном самолете. Живут они в мире и согласии до сих пор (обоим уже за девяносто лет)».

Илья так вдохновился этой историей, что добавил в «Битву за Британию» соответствующую миссию. То есть вам натурально придется с непристегнутой девушкой на коленях и открытым кокпитом (дама не помещается в кабину) сбить немецкий бомбардировщик. Причем никаких фигур высшего пилотажа делать нельзя, иначе красавица выпадет из кабины. Не говоря уже о том, что она загораживает приборы своими прелестями и ограничивает движения штурвала. Романтично, не правда ли?

Немецкая «Штука» — один из самых известных самолетов Второй мировой. Но в битве за Британию из-за низкой скорости их сбивали пачками.

То есть примерно вот так.

принципе. Каждая деталька самолета, каждый болт, каждая гайка, кнопочка, пружинка, шайбочка и черт знает что еще будут точно соответствовать реальному прототипу. Главная задача разработчиков — достичь максимальной достоверности абсолютно во всем. Не дай бог кончик крыла будет покрашен не в тот цвет!

Даже наземные пейзажи и техника будут выглядеть первоклассно. Хотя о стопроцентной достоверности речи уже не идет, но все равно получилось на голову выше, чем в любом другом авиасимуляторе. Причина та же: все должно быть так, как в жизни, и никак иначе. Второй, менее важный момент: игрок сможет не только летать, но и «вселиться», например, в зенитку и вдоволь пострелять по самолетам. Поэтому и на земле все должно быть красиво.

Возможно, в глазах обычных игроков такой фанатизм выглядит странно. Но не забывайте, что главные ценители «Ил-2» — это люди, так же сильно увлеченные авиацией, как и Олег Медокс. А для них достоверность — это чуть ли не самое важное, что только может быть в такой игре. Историки тоже порадуются, ну а все остальные уж точно не останутся внакладе.

От винта

Рассказывать о физике при таком положении дел как-то даже неудобно. Поэтому просто отметим, что прорабатывается она ничуть не хуже, чем самолеты. Внешние факторы — ветер, облака, потоки воздуха, погода, смена времени суток — тоже не месте.

Огромнейший упор сделан на систему повреждений. Чтобы показать, как она работает, Илья Шевченко, продюсер игры, расстрелял немецкий бомбардировщик, поставил игру на паузу и направил камеру на вражеский самолет. Стало видно, что часть пуль попала в «трубу» (кусок фюзеляжа между хвостовым оперением и кокпитом) и не причинила ощутимого вреда — в этой части самолета практически нет ничего важного, кроме узлов хвостового управления.

Если бы снаряды их перебили, у пилота возникли бы проблемы. Другая очередь угодила в один из двигателей (от него оторвались несколько небольших кусков обшивки), и был поврежден топливный бак, но взрыва не произошло, так как стрельба велась обычными, а не зажигательными патронами. За бомбардировщиком потянулся шлейф из вытекающего керосина, а пилот в кабине наверняка изрядно занервничал.

Затем Илья нажал какую-то магическую кнопку, и фюзеляж стал почти прозрачным, открыв взору все внутренности воздушного судна. Тут-то и открылась правда: невидимые глазу детали тоже на месте, а вся машина поделена на множество «лоскутов», и попадание в каждый из них обсчитывается отдельно. То есть, не покривив душой, можно сказать, что реакция на попадания у аэропланов максимально реалистична и будет зависеть от того, куда угодил каждый снаряд. Мы уже говорили, что негласный девиз игры — «аутентичность во всем»?

В упомянутой «миссии с девушкой»такой маневр лучше не делать.

Мультиплатформенные бои будут масштабными вне зависимости от числа игроков.

И в хвост и в гриву

Еще один важный элемент игры — мультиплеер. Тут Олег совсем забыл о скромности и прямо сказал: «Как обычно, будет круче всех». В небе одновременно смогут сражаться до 128 виртуальных пилотов (возможно, чуть меньше, число пока обсуждается), а каких-то режимов игры в традиционном понимании этого слова не предвидится. Вместо этого игрокам предлагается набор карт, сражения на которых могут длиться фактически бесконечно. Но речь идет не о стандартном дефматче, а о выполнении определенных миссий, которые игра генерирует на лету согласно воле человека, создавшего карту. То есть никаких больше переподключений и ожиданий начала сражения: в любой момент можно будет присоединиться к бою или выйти из него. Причем по карте будут летать и компьютерные соперники, заменяющие недостающих людей. Свежевошедший игрок при желании сможет сразу «вселиться» в такого бота, минуя скучный взлет и поиск противника. А когда ему надоест, его место снова займет компьютер.

С игрой будет поставляться редактор, который позволит возиться с ресурсами игры и организовывать свои одиночные или сетевые миссии, а чуть позже выйдет специальный пакет инструментов. С его помощью можно будет импортировать в игру собственные текстуры и модели, а также создавать свои карты.

Что касается одиночной кампании, то она посвящена, если вы еще не догадались по названию, битве за Британию 1939 года. Сценарий за англичан уже практически готов. Как и положено, по нему можно учить историю — настолько все обещает быть правдоподобным. Тут нужно сказать людям с голливудским воспитанием, что реальная война — это не так зрелищно, как в кино. Поэтому не стоит удивляться, если за получасовой вылет вам удастся покарать лишь один вражеский истребитель. Вся соль заключается в самом процессе дуэли, а не в количестве сбитых летчиков.

■■■

Не нужно быть Нострадамусом, чтобы предсказать будущее «Битвы за Британию». Если у Олега и его команды все получится так, как задумано, то эта игра на многие годы вперед станет не только лучшим авиасимулятором на планете, но и символом российской игровой индустрии, как это в свое время случилось с оригинальным «Ил-2 Штурмовик». Не секрет, что эта самая индустрия чувствует себя сейчас не очень хорошо, но, пока у нас делаются такие монументальные игры, за отчизну не стыдно. ■

Будем ждать?

Вряд ли в скором времени мы увидим более достоверный, реалистичный и красивый авиасимулятор. «Битва за Британию» — это уникальнейшая игра ручной выделки. Сделано в России.

Процент готовности 80%

Алексей Моисеев

Тайная геймплейная сессия в офисе «1С»

Жанр
Психологический хоррор

Издатель
TGC

Разработчик
Nicolas Intoxicate

Похожесть
Серия Resident Evil
Серия Fallout
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Мультиплеер
Отсутствует

Платформы
PC, Xbox 360, PS3

Сайт игры
www.afterfall-universe.com

Дата выхода
PC — начало 2011 года, консоли — осень 2011 года

AFTERFALL INSANITY

Сам себе враг

Польская игровая индустрия сейчас пусть и не на коне, но очень старается на него взобраться. **The Witcher**, **nail'd**, **Two Worlds 2** и некоторые другие игры рангом пониже — все они родом из страны костелов. Там даже в одном из университетов скоро открывается кафедра разработчиков игр, где польские студии будут готовить себе квалифицированных работников.

Единственное, чего у них еще нет, — это своего «Фоллаута». Правда, польские фанаты несколько лет назад так вдохновились этой игрой, что создали большую вселенную по мотивам и назвали ее **Afterfall**. Она очень популярна в Польше, но о ней практически никто не знает за пределами этой страны. **Nicolas Intoxicate** в самом ближайшем будущем собирается исправить это недоразумение.

Каждый за себя

Практически из самолета, за день до прибытия в Москву, разработчики по старой памяти дали нам знать о своем визите — и было бы грешно упустить такой шанс посмотреть на то, что у них в итоге получается.

Фундамент игры был заложен довольно давно. Настолько давно, что Afterfall можно смело назвать еще одним долгостроем нашей с вами индустрии. Все оттого, что тогда еще молодая студия решила, как это часто бывает, сделать игру своей мечты: огромную RPG, которая охватывает чуть ли не все 3500 страниц с описанием вселенной. К счастью, скоро пришло понимание, что начинать нужно с чего-то более приземленного. Ролевую игру отложили в долгий ящик и принялись за **Afterfall: Insanity** — психологический хоррор о том, как люди сходят с ума в подземных убежищах, где они скрываются от злобного атома после ядерной войны.

Отказ от RPG обусловлен еще и тем, что вселенная получилась действительно очень объемной. Ее события стартуют с началом Второй мировой войны, в 1939 году. Советская ар-

Судя по показаниям пульсометра, герой еще плоховато осознает, что сейчас самое время завизжать, как школьница, и пуститься наутек.

В хоррорах нас обычно закрывают в каких-то замкнутых пространствах. В Afterfall: Insanity от этого правила будут иногда отступать.

Почему главный герой облачен в футуристический костюм с крылышками — видимо, один из сюрпризов сценаристов игры.

Что делают монстры в убежище? Почему одни люди в панике бегут, а другие дрыхнут как ни в чем не бывало? Нам кажется, что все это неспроста.

мия находится на границе между Польшей и Германией и готовится к финальному маршброску на Берлин, но немцы вдруг изобретают ядерное оружие, сбрасывают бомбу на Советскую армию, и всем участникам конфликта срочно приходится договариваться о мире. Потом идет череда событий с участием США, Германии и СССР, и в конечном итоге в 2012 году с небес как из рога изобилия начинают сыпаться ядерные боеголовки.

Afterfallout

Миру приходит конец, выжившие укрываются в бункерах, где и влачат свое жалкое существование. Afterfall: Insanity переносит нас в 2031 год. Главный герой — житель убежища, скромный психиатр Альберт Токай. За годы заточения люди начали потихонечку сходить с ума от постоянного пребывания в замкнутом пространстве. У Альберта тоже начинает слегка протекать крыша, и он понимает, что надо срочно искать лекарство от этой ментальной напасти.

Самое главное, что нужно знать про Afterfall: Insanity, — это игра, которая собирается рассказать интересную, неожиданную историю. Разработчики обещают первоклассный сюжет с тайнами, откровениями, сюрпризами, проработанными персонажами и окружением. На это делается основной упор. Поляки считают, что уже совсем скоро графика в играх достигнет своего предела, и привлекать людей к своим творениям придется не картинкой, а сюжетом и оригинальными идеями. Вот они и решили потренироваться в сценарном деле.

Про сюжет по понятным причинам разработчики особо не распространяются, но отчаянно намекают, что Альберту придется бороться не только с враждебным окружением, но и с самим собой. Причем речь идет не только о страхах и фобиях в голове психиатра, а о чем-то куда более загадочном.

Двести ударов в минуту

Зато продемонстрировать идеи, заложенные в игру, им труда не составило. Нам показали уровень вне убежища, в одном из полуразрушенных городов. Альберт выглядит потрепанно — он только что с поезда. И дело отнюдь не в том, что соседями по купе у него оказались трое цыган, чей табор занял остаток вагона, — поезд попросту сошел с рельс и разбился, а друг Альберта куда-то пропал после аварии. Его мы и будем искать в недружелюбном населенном пункте. Здесь тоже живут люди, но они терпеть не могут изнеженных обитателей бункеров.

Первое время, правда, обходится без конфликтов. Альберт медленно пробирается по узким улочкам с покосившимися домами, читает какие-то записки, возится с электрощитком, двигает шкаф — все это очень напоминает второй **Resident Evil** с современной графикой. Тут на себя обращает внимание небольшой компьютер, прикрепленный к правой руке героя. На нем отображается пульс Альберта. Пока доктор находится в спокойной обстановке, его сердце бьется размеренно, он спокоен. Но вот открывается дверь, и над головой проносится топор — сработала ловушка, от которой психиатр еле увернулся. Сердечный ритм сразу подскакивает до 130 ударов в минуту, а экран слегка пульсирует. Проходим чуть дальше, открываем другую дверь, ведущую в ванную, и видим отвратительный обезображенный труп какого-то бедолаги с мозгами, размазанными буквально по всей комнате. От такого потрясения сердце Альберта начинает колотиться с утроенной частотой, в ушах стучит, а экран покрывается красным пульсирующим маревом.

Все это на самом деле не только для красоты: состояние Альберта будет напрямую влиять на его действия, и это, в отличие от **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth**, можно использовать в своих интересах. Если у героя поджилки трясутся от ужаса или он находится в состоянии взведенной пружины, метко стрелять попросту не получится — руки-то дрожат. Зато повышается уровень адреналина в крови, поэтому он может со страха так поколотить врага кувалдой, что тому мало не покажется!

Пулю в лоб

В то же время выдержка у Альберта не безграничная, поэтому, если вы вдруг доведете его до критического состояния, он запаникует, попробует убежать, начнет стрелять во все стороны без разбора, а когда терпеть издевательства не останется никаких сил, то психиатр просто-напросто... застрелится! Мы уже давно привыкли, что герой не теряет самообладания, даже если на него прет двухметровый детина с мешком на голове и бензопилой в руках. В Afterfall: Insanity такой трюк не пройдет — скорее всего, придется убегать, сверкая пятками, пока не представится возможность разделаться с монстром малой кровью. А расслабиться, как и в реальной жизни, можно в умиротворенной обстановке или вколов себе успокоительного.

В остальном путешествия Альберта не сильно отличаются от других игр жанра. Единственное — хотелось бы еще отметить боевую систему. Тут авторы берут пример с **Alone in the Dark**: мышкой или стиками геймпада мы можем управлять взмахами холодного оружия в руках доктора. То есть, чтобы ударить сверху вниз или слева направо, нужно соответствующим образом провести мышь по коврику. Но в отличие от того же Alone in the Dark система явно будет намного удобнее и дружелюбнее к игроку. Во всяком случае продюсер игры не испытывал никаких трудностей с умерщвлением врагов.

■■■

Afterfall: Insanity — это лишь первая игра, которая призвана познакомить мир с популярной в Польше вселенной. Уже сейчас возобновлены работы над ролевой игрой, а еще позже, если все пойдет нормально, появится и третья игра под рабочим названием Afterfall: Chernobyl, которая расскажет о событиях 2011 года непосредственно перед ядерной войной.

Пока же разработчики взяли небольшой кусочек из огромного пирога и пробуют его на вкус. Afterfall: Insanity вряд ли совершит революцию, но, судя по всему, у нее получится, во-первых, рассказать интересную, глубокую историю и, во-вторых, напугать нас до чертиков. Уже неплохо, правда? ■

Будем ждать?

Потенциально первый внятный ужастик в постапокалиптических декорациях — и точно первая игра, где впавший в истерику герой дерется лучше, чем спокойный.

Процент готовности: 70%

Жанр
Онлайновая гонка
Издатель
Atari
Разработчик
Eden Games
Похожесть
Серия Test Drive
Need for Speed: World
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.testdriveunlimited2.com

Дата выхода
Начало 2011 года

TEST DRIVE UNLIMITED 2

Если бы Марк Цукерберг увлекался автомобилями… Впечатления от бета-версии игры

Илья Янович

Если вы выглянете в окно, то не увидите там ни одного эльфа. И рыцари там в рейд тоже не собираются. И даже шанс стать свидетелем гангстерской разборки в духе бьющейся в предсмертной агонии **All Points Bulletin** невелик. А вот автомобилей на улице явно в избытке. Одни просто припаркованы, другим разогревают мотор, третьи проносятся мимо, четвертые толкаются в пробках.

Странно, но лежащая на поверхности идея рассмотреть сборище автомобилистов как единый социум пришла в голову разработчиков не так уж давно, а делать полноценные MMO-гонки начали только сейчас. **Test Drive** не могла остаться в стороне: если первая часть **Unlimited** (которая значится в первопроходцах) была просто гонкой с социализацией, то **Unlimited 2** — это один огромный социальный мир, в котором люди ко всему прочему еще и катаются на машинах.

Que bonito!

Социальным миром в **Eden Games** (которые теперь плотно ассоциируются только с перерождением **Alone in the Dark**), как и три года назад, называют гигантский остров, в котором все, вплоть до последней пальмы, служит декорациями для масштабных гонок. Только раньше это был гавайский Оаху (между прочим, место съемок Lost), со всем его напыщенным тихоокеанским гламуром, а теперь — испанская Ибица, вероятно, самое жизнерадостное место на земле.

Цветовая гамма и настроение сменились с желто-зеленых на песочно-оранжевые: даже если на экране серый пустырь, он все равно смотрится словно взираешь на него че-

Грязь налипает на машины не хуже, чем в DiRT 2.

Игорь Асанов наверняка сочинил какой-то остроумный комментарий к этому кадру. Но он, к сожалению, был отпуске.

Карта стала много удобнее, но меню и фильтры требуют привыкания.

Гаражи в Unlimited 2 роскошнее, чем наши с вами квартиры.

рез желтую призму. *Теплом* в игре сочится каждый пиксель, и если это лето вы провели не на полюсах, то прекрасно понимаете, в чем разница между *теплом и солнцем* и духотой и дымом. А еще Ибица — это крупнейший курорт и 380 квадратных километров простора (в игре реальный остров несколько крупнее).

Как и первая часть, Unlimited 2 — это одна из немногих на свете игр, которая понимает, что такое гоночная романтика. Это не когда кучка бритых татуированных фриков, махая руками в такт рэпу, выясняют отношения на занюханном перекрестке у окраины. Test Drive про другое: тут вы, приодевшись, садитесь в сверкающий Aston Martin, вставляете диск с классикой и отправляетесь навстречу закату — суточный цикл в игре длится 2,5 часа реального времени, так что возможность полюбоваться на заходящее солнце у вас будет.

Вместе едешь — дальше будешь

Но все эти бешеные километры дорог — они, конечно, не для вас одного. На Ибице довольно плотный поток трафика и полиция на каждом шагу, но это лишь отдельные штрихи к социальному портрету. Ваши верные друзья и ваши же злейшие враги — такие же, как вы, простые гонщики, и их желания полностью совпадают с вашими. Они, как и вы, могут купить себе дом, солнечные очки за пятьсот долларов или перекрасить раритетный Mercedes. И если вы, нарезая в свое удовольствие круги по ночному пляжу, вдруг повстречали такого же романтика, достаточно просто добавить его в свой контакт-лист — все, теперь вы знакомы и можете связаться друг с другом в любой момент.

Тем не менее новый Test Drive — это не типичная бесконечная MMOG без целей и задач. В игре есть такой параметр, как «прогресс», разделенный на четыре направления: социализация, конкуренция, коллекционирование и исследования. С социализацией все просто: знакомитесь, общаетесь, приглашаете друзей на гонки, ходите к гости друг к другу — оказавшись в гостях у виртуального приятеля, можно будет, скажем, похвалить но-

Подсчет на Ибице

Test Drive Unlimited 2 в цифрах

Test Drive Unlimited 2 — гонка, качество которой напрямую зависит от контента и разнообразия. Поэтому представляем вам эту игру в красноречивых цифрах. Чтобы вы представили себе, насколько же она большая.

— **930** км дорог, из которых только 620 — асфальтированные
— **100** домов и несколько яхт (которые тоже можно купить и обставить по вкусу)
— до **32** участников в одном заезде
— более **200** автомобилей (Audi, Mercedes, Dodge и т.д.)
— **195** наименований одежды (костюмов, курток, солнечных очков)
— **154** элемента мебели

Ах, если бы мечта сбылась!

Сотрудники «Игромании» выбирают машины для покатушек по Ибице

BMW Mini Cooper S Convertible (2005 г.)

Линар Феткулов

Я бы взял «миникупер» с открытым верхом. Потому что это машина моей мечты, она является мне во снах уже лет пять. На ней бы ездил не только по тропическому острову, но и по дождливому Ульяновску тоже, правда, уже с крышей.

Ferrari F430 Scuderia Spider 16M (2009 г.)

Денис Мурин

Я бы взял последнюю Ferrari Spider. В суровых российских реалиях на этой красавице все равно не покатаешься: даже если умудриться ее купить, будет просто жалко. Вот по Гавайям я бы с удовольствием прокатился. Все эти пошлые мониторы, GPS и пульты управления баллистическими ракетами в ней убрали с глаз, упростили управление и слегка добавили мощности. Солнце, пальмы, дорогущий спорткар... Что еще надо, чтобы почувствовать себя Джеймсом Бондом?

Subaru Outback IV 2.0D AWD Active (2009 г.)

Алексей Моисеев

Я взял бы какой-нибудь внедорожник, так практичнее. Например, новенький Subaru Outback. Он надежный, презентабельно выглядит, им легко управлять (инженеры Subaru напихали в него кучу полезных систем вроде контроля устойчивости и системы распределения тормозных усилий). Да и стоит он разумных денег, не то что всякие моднючие «хаммеры». А еще в некоторых Subaru Outback по умолчанию стоит 440-ваттовые DTS-колонки, так что можно гонять по тропическим пляжам под коллекцию дисков Элвиса.

ГАЗ-М-20 «Победа» (1946 г.)

Кирилл Волошин

Я бы взял старую советскую «Победу». Во-первых, в ней и в Африке, и в тропиках не зажаришься — салон просторный, есть где разгуляться диафрагме. Во-вторых, в «Победе» отлично слушается джаз, а джаз он и в тропиках джаз. В-третьих, по моим представлениям, на каждом уважающем себя тропическом острове обязательно должен быть свой завалящий диктаторишка. А такой человек гарантированно испытывают особую страсть ко всему старому советскому... Поэтому туриста на «Победе» здесь обязательно примут со всеми почестями!

Наверное, следующим шагом в развитии серии станет возможность выйти во время гонки из машины и выстреливать в соперников из базуки.

вый кожаный диван в его гостиной. И об этом, как во всех современных социальных сетях, узнают все ваши общие друзья.

Конкуренция — это гонки, а загадочный пункт «коллекционирование» означает, что, если вы скупите все дома в районе и забьете шкафы самыми дорогими рубашками, игра тоже это учтет и каким-то образом проинформирует ваших друзей, а заодно продвинет вас немного вверх по социальной лестнице. Наконец, с исследованием все просто — катайтесь по острову и заглядывайте в самые дальние уголки.

«4 направления» — в рамках гонки такое словосочетание, может, и звучит пугающе, словно речь о новой части **Civilization**. Но на деле это вовсе не значит, что все гонщики разделятся на исследователей или, допустим, коллекционеров. Нет, просто игра поощряет любое ваше действие, неважно, обставляете вы квартиру или проверяете, что там вон за тем холмом. Главное условие — стараться делать все сообща, и для этого проще всего вступить в клуб — что-то вроде клана из MMORPG.

Многие виды гонок рассчитаны именно на командное взаимодействие. Например, в режиме «Лидер» вам вместе с друзьями нужно ехать к определенной точке, но пункт назначения отмечен на GPS-карте только одного игрока, а остальные должны строго следовать за ним. Доехали до чекпойнта, лидер меняется — и понеслись дальше.

По проселочной

Мы уже поиграли в бета-версию Unlimited 2. Ибица восхитительна. Даже сейчас, когда она еще не заселена тысячами гонщиков. Разогнаться, свернуть с трассы и двадцать минут ехать по какой-то лесной тропинке, поднимая столпом пыль, — да, бессмысленно, но чертовски увлекательно.

Тем более что в Test Drive приятно кататься просто так, безо всякой мотивации. Да, машины тут все еще не бьются и не мнутся, а любая скамеечка остановит вас даже на полном ходу. Но управление такое, что при каждом повороте руля четко ощущается вес автомобиля. И речь не о банальной подвеске... Просто в Eden Games очень любят машины — вспомните, даже знаменитая мазохистская гонка из Alone in the Dark была обставлена так, словно это последняя сцена в истории видеоигр.

■■■

Если рассматривать Test Drive Unlimited 2 с MMOG-ракурса (или даже позиции социальных игр), то выходит, что к следующему году авторам нужно лишь разобраться с механикой. Контент — это наживное: все DLC будут совершенно бесплатными, а добавить в игру собираются не только мотоциклы, новые дома и предметы, но и, возможно, новый остров! Мы голосуем за Майорку. ■

Будем ждать?

Променяв знойный Оаху на жизнерадостную Ибицу, Test Drive Umlimited 2 рискует стать первой социальной гонкой на Земле.

Процент готовности: 80%

Inspiring Innovation • Persistent Perfection

garmin asus

ГЕЙМЕРСКИЙ МАРШРУТ

Наверное, каждый человек, увлеченный книгой, игрой или фильмом, хотя бы раз мечтал очутиться в понравившемся ему мире. Как часто вы находили отклики игрового мира в реальности? Проходя мимо разрушенного дома, вы когда-нибудь представляли, что это локация любимого шутера? А войдя в подземку, у вас не возникало ассоциации с метро будущего или последним приютом людей после апокалипсиса? Если да, то этот конкурс для вас!

Компания ASUS совместно с журналом «Игромания» предлагает всем желающим проложить маршрут из нашего мира в настоящую игровую реальность.

Начало маршрута

- Вы точно знаете, что городская свалка один в один напоминает всем знакомую локацию из популярной игры? А вот явно та песочница, которая вдохновила известного российского игродела? Ну а уж этот заброшенный дом с бочками у стены видел каждый уважающий себя геймер?
- Сделайте атмосферные фотографии и укажите адреса этих мест.
- Коротко опишите, почему именно это место должно войти в маршрут настоящего фаната игр.

Продолжайте движение в заданном направлении

- Вспомнили еще какое-нибудь «игровое» место?
- Повторите процедуру.
- Чем больше будет мест, фотографий и описаний, тем выше шанс, что именно ваш маршрут будет выбран лучшим.

Поверните направо и следуйте еще 300 метров

- Отправьте письмо с фотографиями, координатами и описаниями по адресу asus@igromania.ru.
- В письме укажите фамилию, имя и город, в котором проживаете.
- Отправьте письмо до 25 января.

Вы прибыли в точку назначения

Пяти финалистам достанутся в подарок сувениры от компании ASUS.
А автор лучшего маршрута получит современный мощный коммуникатор со встроенной функцией пешеходной и автомобильной навигации Garmin-Asus A10.

на правах рекламы

swarm

Курсы ройки и шитья

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Симулятор толпы

Издатель
UTV Ignition Entertainment

Разработчик
Hothead Games

Похожесть
Lemmings
Overlord
Pikmin

Сайт игры
swarmites.com

Дата выхода
2011 год

Кирилл Волошин

Легенда гласит, что **Swarm** родилась из научно-исследовательских экспериментов с искусственным интеллектом, которые проводили сотрудники **Hothead Games** в свободное от создания **Deathspank** и **Penny Arcade Adventures** время. Опыты привели к тому, что ИИ освоил искусство подражания, — и тогда Hothead решили сделать игру, которая даст нам уникальный шанс почувствовать себя первым в мире дрессировщиком пикселей.

По следам леммингов

Толпы маленьких забавных существ с суицидальными наклонностями, но без царя в голове не раз и не два становились героями видеоигр. Прежде всего вспоминаются культовые «Лемминги», родившиеся из предания о том, что в живой природе эти маленькие трогательные зверьки обладают беспричинной тягой к самоубийству.

В игре мы, напомним, должны были довести к выходу стадо леммингов, которое, не различая дороги и не страшась смерти, перло напролом и постепенно редело: многочисленные ловушки, ямы с водой или лавой, высокие стены и прочие препятствия делали свое дело. Чтобы выполнить задачу и сохранить в живых определенный процент животных, игрок должен был решать пазлы, выстроенные на особенностях дизайна местности. Для этого он мог нагружать некоторых зверьков определенной работой: лемминги рыли проходы, строили лестницы, поднимались по отвесным скалам, взрывали мешающие пройти стены, блокировали прущую за ними толпу собратьев...

В главной роли Swarm — опять же толпа маленьких, забавных и совершенно глупых существ, которые похожи на посиневшие от тяжелой жизни бифидобактерии из рекламы йогурта. Зовут их свормитами. Как и в Lemmings, мы должны провести рой (так буквально переводится swarm) из пяти десятков таких козявок по уровням, полным ловушек и непреодолимых на первый взгляд препятствий — высоких стен, пропастей, невероятно узких проходов, бьющей из пола лавы, минных полей, ядовитых испарений и прочих гадостей. Все это последствия экологической катастрофы, произошедшей на планете обитания наших синих подопечных.

Тяжело в учении, легко в рою

В динамике все выглядит просто очаровательно: толпа из полусотни козявок движется почти как единое целое, напоминающее при отдалении камеры

Так и хочется крикнуть: «Живая фигура, замри!»

Неудачно брошенная бомба может привести к неконтролируемой детонации бочек.

Все происходящее с синими букашками подробно анимировано.

Собирая голубые сферы, мы зарабатываем очки. Из них же появляются новые члены роя.

синий комок слизи. Если в «Леммингах» управление было опосредованное, то здесь — самое что ни на есть прямое. Вы командуете роем целиком, специальными командами сближая или рассредоточивая его бойцов.

При помощи такой системы управления надо решать пазлы из серии «наступи одновременно на несколько кнопок»: в этой ситуации нужно сделать так, чтобы банда разбежалась в разные стороны. Тот же прием поможет и на минном поле: рассредоточившаяся толпа понесет меньше потерь при взрыве. Кроме того, как и в **Overlord**, существа могут приносить себя в жертву. Например, заткнуть собой трубы какой-то враждебной конструкции.

Потерь в любом случае не избежать. Рой постепенно редеет, но, как и в Overlord, потери эти восполнимы: здесь тоже есть специальные точки, откуда выпрыгивают новые порции синей мелюзги. Добраться до них нужно любой ценой, ведь игра продолжается до тех пор, пока жив хоть кто-то из наших подопечных.

Все это авторы пропитали породистым юмором, которого, очевидно, набрались от Рона Гилберта (легендарный автор **Monkey Island** еще недавно трудился в стенах Hothead Games) при работе над Deathspank и двумя эпизодами Penny Arcade Adventures. Там «Горячие головы» пародировали различные поджанры RPG и смеялись над игровой индустрией в целом, а в Swarm просто издеваются над маленькими глупыми букашками, убивая их десятками различных способов.

Чтобы эффект был сильнее, они сделали их очень трогательными и забавными. Все существа подробно анимированы: если приблизить камеру, можно увидеть, как наглотавшиеся ядовитых газов козявки шатаются, чихают, а потом, зажмурившись, падают. При этом они столь же очаровательно глупы, как и гоблины из Overlord: если те, не найдя себе шлема, могли запросто напялить на голову тыкву, то эти, в отсутствие нужной бомбы или камня, хватают соседа и с радостным визгом метают его в трактор или пороховую бочку.

King of the Swarm

В обычных ситуациях игрок управляет роем как единым целым. Но когда нужно решить более тонкую задачу, в дело вступает система искусственного интеллекта, и начинаются чудеса, ради которых, собственно, все и затевалось.

Если вы хотите заставить рой что-то сделать, надо выбрать одного свормита и выполнить им какое-либо действие. Остальные сорок девять козявок начнут повторять за ним! Выученная последовательность остается в памяти ваших подопечных, и они смогут сами преодолеть любое схожее препятствие. Если же они столкнутся с новой для себя проблемой, то остановятся в замешательстве, и тогда в дело вступит игрок. «Лидером мнений» можно сделать абсолютно любое существо — достаточно ткнуть в понравившегося свормита курсором, и взоры сородичей сфокусируются на нем.

С кем поведешься

Работает «система образования» следующим образом. Мы выделяем одного из ватаги пучеглазых синих человечков, бесцельно слоняющихся по живописной полянке, хватаем им ближайший камень и, выстроив траекторию броска, метаем этот камень вдаль. Остальные тут же с веселым гиканьем повторяют движение вожака. Новое препятствие — шумно взрезающие землю тракторы, которые мешают пройти дальше. Мы уже знаем что делать: берем камень и бросаем в машину, то же самое делают все остальные. Забитый камнями трактор пыхтит, пускает черный дым и недоуменно останавливается.

И наконец, главный трюк свормитов — гимнастика. Если требуется пройти по узкому проходу, можно запрыгнуть одним подконтрольным свормитом на голову другому, за пару секунд выстроится живая синяя пирамида. Увидев заразительный пример вожака, его собратья начнут радостно прыгать друг на друга (свормиты вообще обожают залезать на себе подобных и часто делают это просто так, без команды). Пирамида нестабильна, она кренится вперед, кто-то с визгом падает, поэтому нужно как можно быстрее пробежать узкий участок (например, навесной мост над заполненным лавой кратером), пока эта гимнастическая композиция не обвалилась.

Чтобы забраться на более высокий выступ, можно показать толпе следующий пример: заставить одну пучеглазую козявку схватить другую и бросить соратника как снаряд. Если все пройдет гладко, за полминуты свормиты перекидают друг друга через пропасть, пока не останется только один, последний метатель. Катапультировать его будет просто некому…

■■■

На первый взгляд Swarm кажется долгожданным наследником Overlord и Lemmings, но пока не очень понятно, хватит ли игре пазлов и интересных ситуаций, чтобы зрители оставались в восторженном состоянии до финальных титров. В Lemmings был дуэльный режим на двадцать карт, позволяющий играть вдвоем на раздельном экране, а в Overlord вокруг забавных гоблинов выстроили целую пародийную RPG. В Swarm же мы пока, по сути, видим лишь одну, пусть и инновационную, идею. Если ее удастся вырастить в полноценную игру, мы в редакции тут же выстроимся гимнастической пирамидой, а потом обрушим ее к ногам разработчиков. ■

Будем ждать?

Уникальная в своем роде смесь пазла и платформера, в которой старые добрые «Лемминги» встречают гоблинов из Overlord и перенимают у хозяина все его дурные привычки.

Процент готовности: 70%

E.Y.E

Жанр
Ролевая игра
Издатель
Не объявлен
Разработчик
Streum On Studio
Похожесть
Серия Deus Ex
Серия BioShock
Half-Life 2
Мультиплеер
Интернет
Локальная сеть
Платформа
PC
Сайт игры
eye.streumon-studio.co

Дата выхода
2011 год

Монахи-ассасины на службе правительства. Джонатан Кашерат рассказывает о главной киберпанк-RPG по ту сторону Deus Ex

Кирилл Волошин

«Мы бы хотели особенно поблагодарить русское комьюнити, которое с самого начала активно поддерживает проект. Иногда нам даже кажется, что это больше русская игра, чем французская», — сказал нам в интервью глава французской студии **Streum On** Джонатан Кашерат.

Возникает логичный вопрос: что же так сильно любят русские помимо быстрой езды, водки и «Героев меча и магии»? Ну, конечно, **Deus Ex**. А французская помесь шутера и RPG под интригующим названием **E.Y.E** изначально как две капли воды была похожа на культовую игру Уоррена Спектора. Именно поэтому мы сразу положили, простите за каламбур, глаз на эту многообещающую разработку.

Первый раз мы писали о E.Y.E больше года назад. Потом от французов долго ничего не было слышно: на фоне финансового кризиса стало уже казаться, что проект в лучшем случае заморожен. Вновь связавшись с разработчиками, мы выяснили, что это, слава богу, не так: игра медленно, но все-таки движется к релизу.

Только не отводи Г.Л.А.З!

Кратко напомним вам, о чем же эта игра. В основе E.Y.E лежит не нуждающийся в представлении движок **Source** и оригинальная настольная RPG **AVA**, собственность разработчиков, выпущенная ими еще в 1998 году. Действие разворачивается в мрачном футуристическом мире, созданном авторами под впечатлением от просмотра Blade Runner и Ghost in the Shell. Массивные, подпирающие свинцовое небо небоскребы, постоянный дождь, слегка приглушающий свет неоновых вывесок, власть корпораций и сект, киборги, совершающие покупки в соседней булочной, хакер как самая востребованная профессия на рынке труда — все на месте.

«За время игры мы посетим несколько планет и встретим много ужасных существ. Включая некоторых людей», — рассказывают разработчики.

В сетевых режимах можно играть персонажем из одиночной кампании. То есть развивать героя можно будет и в сингле, и в мультиплеере.

От идеи апгрейда оружия авторы в итоге отказались, но зато позволили переносить столько стволов, сколько персонаж сможет унести: было бы место в инвентаре и силы перетаскивать такой вес.

Французы обещают какую-то особенно продвинутую физическую модель, которую сами называют не иначе как «умопомрачительно реалистичные движения объектов».

Капюшон закрыл глаза — девушка не видит, что происходит у нее за спиной.

События игры происходят не только на Земле, но и на других планетах, объединенных под властью Федерации. Главный герой — ассасин на службе элитного спецподразделения монахов E.Y.E. Этот отряд должен помочь Федерации справиться со своим давним врагом — некой мистической сектой Metastreumonic Force. Наш элитный монах (сразу вспоминаются нордические клерики Грамматона из «Эквилибриума») будет не только много стрелять, но и развивать собственные навыки, использовать психонические способности, взламывать системы безопасности посредством хитрой мини-игры, а в перерывах между заданиями закупать в штаб-квартире оружие и имплантанты.

Помимо выполнения сюжетных миссий, которые каждый раз будут проходить на новой территории, мы сможем возвращаться на уже пройденные локации и выполнять генерируемые игрой побочные задания. Причем каждый раз будет случайно меняться набор врагов и их расположение на уровне. Кампанию можно будет пройти в сингле или в кооперативе с друзьями. Помимо этого в E.Y.E будет мультиплеер с командными режимами игры.

Secreta Secretorum

Прочитав вышесказанное, вы можете подумать, что нас ждет очередной футуристический пси-шутер с рудиментарными RPG-элементами. На самом же деле французы позиционируют E.Y.E как полноценную ролевую игру — с нелинейностью и моральным выбором. Да и сюжет кажется примитивным только на первый взгляд.

В самой организации E.Y.E идет напряженная внутренняя борьба за власть, в которой схлестнулись две группировки. Мы работаем на одну из них — Secreta Secretorum (латинский каламбур в лучших традициях Deus Ex: «Тайная тайных» — политический трактат, популярный в Средневековье). Позже выясняется, что организация вовсе не стремится помочь Федерации, правящей железным кулаком, а напротив, жаждет отстранить ее от власти. Более того, сама Secreta состоит из двух подразделений, которые вроде бы делают одно дело, но также являются конкурентами. И игрок, по сути, выступает двойным агентом: помимо поиска важного артефакта, который мог бы помочь свергнуть Федерацию, он должен следить за действиями коллег и разоблачить некий заговор.

Мы окажемся в центре изощренных политических интриг. «Здесь нет правых и виноватых, нет хороших и плохих. Игрок следует интересам своей группы и командующего. Это поставит его перед лицом сложных, порой жестоких моральных решений. Достаточно сказать, что под подозрением в предательстве окажется его собственный наставник», — рассказывает Джонатан Кашерат, являющийся ведущим дизайнером и программистом проекта.

На перекрестье двух дорог

По мере прохождения мы встретим множество харизматичных персонажей: с кем-то сможем подружиться, с кем-то придется сотрудничать, а против кого-то бороться. Но главное — со всеми можно пообщаться.

«Мы делаем игру, в которой решать задачи можно самыми разными способами — в зависимости от желаний игрока и особенностей развития его персонажа», — продолжает руководитель Streum On Studio.

Наш собеседник привел конкретный пример вариативности действий и сложных моральных решений. В какой-то момент герой должен убить одного из своих помощников, который пытается продать некие важные данные. Однако он может поступить и по-другому: например, заключить с предателем сделку, а потом самостоятельно восстановить информацию. В других ситуациях у нас не будет выбора, убивать важного персонажа или нет, — убивать в любом случае придется, но зато сделать это можно будет несколькими способами, в том числе и не замарав руки.

Побочные квесты тоже далеко не всегда сводятся к простому «убей-найди»: многие проработаны не хуже сюжетных и опять же предполагают нелинейность действий. Например, игрок должен уничтожить банду грабителей: для этого ему сначала придется заработать доверие преступников, выполнить для них несколько заданий, получить за труды нужную информацию, а после, чтобы сокрыть все следы, отравить их источник водоснабжения. Причем, если вас застукают за этим немилосердным актом, придется резко менять планы и искать способ, как выбраться с базы грабителей под аккомпанемент отборного мата и свинцового дождя.

Важно, что принимаемые нами решения имеют свои последствия, и потому в сюжете предусмотрено несколько

Желтый можно смело назвать новым цветом киберпанка.

Вот так, аскетично, в игре выглядит магазин.

Примените психологическую атаку, и обезумевший враг сам перестреляет своих.

развилок. Ну и, конечно, концовок будет явно больше одной.

Взрыв мозга, разрыв сердца

Не назовешь поверхностной и ролевую систему. Она распадается аж на четыре составляющие: навыки персонажа, имплантанты, псионические способности и кибернетические умения. Все плотно взаимосвязаны. Навыки приобретаются и развиваются по мере набора опыта. Одни улучшают характеристики персонажа: например, увеличивают его силу, позволяя наносить больше повреждений, использовать более мощное оружие и переносить больше веса. Другие открывают доступ к психоническим способностям, которые, в свою очередь, задействуют внутреннюю энергию героя и позволяют ему взрывать врагов путем… телепортации героя внутрь *них* (!). Или сводить с ума, заставляя в страхе палить во все вокруг.

Выучив соответствующий навык, вы позже на базе сможете приобретать новые пси-способности, наравне с оружием и имплантантами. По словам Кашерата, многие аугментации будут установлены на герое изначально. А дальше их можно модернизировать. Таким образом вы улучшите некоторые навыки персонажа, чтобы он быстрее бегал или выше прыгал. Или же откроете доступ к кибернетическим умениям — таким как, например, невидимость.

Но, пожалуй, самое интересное в ролевой системе — это навык под названием mental balance. Чтобы подчеркнуть высокий градус политических интриг, происходящих в игре, разработчики сделали героя невероятно восприимчивым к моральным потрясениям. Оказавшись в стрессовой ситуации (попали под дружеский огонь, увидели смерть товарища или что-то не менее ужасное), ваш агент может потерять контроль над собой и даже сойти с ума. Как пояснил глава Streum On, в зависимости от тяжести ситуации герой может самопроизвольно палить совсем не туда, куда вы хотели, прекратить стрелять вовсе, замереть на месте, не в силах сделать и шага. У него могут случиться галлюцинации — визуальные (несуществующие взрывы, призраки мертвых товарищей и т.д.) или слуховые (странные и таинственные звуки).

■■■

Разработка игры близится к завершению: одиночная кампания полностью готова, и теперь авторы оттачивают мультиплеер, проверяя работоспособность командного режима. «Сейчас мы решаем, когда и как будет лучше выпустить игру», — заверил нас Джонатан. Искренне надеемся, что «французский Deus Ex» выйдет раньше, чем наступит мрачное футуристическое будущее… ■

Будем ждать?

Deus Ex говорит по-французски и предлагает коктейль под названием «Мечта киберпанка»: тут вам и классический киберпанк, и политические интриги, и сложный моральный выбор, и имплантанты, и ветвистая ролевая система, и мультиплеер, и даже тихое помешательство главгероя.

Процент готовности: 80%

НАДЫСЬ

НАШИ ИГРЫ. 2001-2010

События, компании, скандалы, Владимир Путин — «Игромания» подводит итоги минувшего десятилетия в игровой индустрии

Составители: Андрей Александров, Александр Башкиров, Георгий Курган, Александр Милованов, Алексей Моисеев, Линар Феткулов, Илья Янович

2001

«Итак, Operation Flashpoint: Cold War Crisis — лучшая игра года. По популярности во всем мире ей просто не было равных. В России у нее чуть меньше поклонников, чем у Max Payne, — и это притом, что официально игра у нас еще не издавалась! Пиратские копии хоть и были, но продавались исключительно из-под полы — отечественные игровые флибустьеры опасались попасть под карающую длань «Буки» — «Игромания» №2/2002

Родились: Max Payne, Red Faction, Sid Meier's Civilization 3, Black & White, Ghost Recon, Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura, «Ил-2 Штурмовик», Serious Sam, Grand Theft Auto 3, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Tropico, Halo

Скончались: Sega Dreamcast, Dynamix

— Происходит один из крупнейших в мировой истории терактов — в США захваченные смертниками пассажирские лайнеры врезаются в здания Всемирного торгового центра и в левое наружное крыло Пентагона

— Начала свою работу «Винипедия» — онлайн-энциклопедия, соавтором которой может стать любой желающий

— Компания Apple выпускает MacOS X, а Microsoft — Windows XP

— 23 марта, в Тихом океане, неподалеку от Фиджи, затоплена орбитальная станция «Мир»

— В эфир выходит первое российское реалити-шоу «За стеклом»; с восторгом, внушающим опасения, страна обсуждает подробности коитуса Макса и Марго

Владимир Путин о Джордже Буше

Фото © BOBO

«Я не очень был взволнован тем, что ночевал на ранчо у Буша. Он должен был сам думать, что будет, если он пустил к себе бывшего сотрудника разведки» — из интервью ОРТ и РТР, 24 декабря 2001 года

Эра кубизма

Запуск Microsoft Xbox и Nintendo GameCube

Если Россия образца 2001 года была образцово-показательным раем PC-игр, то в странах загнивающего капитализма вовсю гремела война консолей. 31 января с дистанции сошла Dreamcast — **SEGA** объявила, что производство будет прекращено в марте. Но Sony PlayStation 2 недолго пребывала в гордом одиночестве: 14 сентября **Nintendo** запустила GameCube, а через месяц подоспела и **Microsoft** с Xbox.

GameCube оказался сугубо «восточной» консолью — непонятная начинка, собственный формат дисков, вычурный контроллер и игры про Марио на любой вкус. А вот с Xbox вышло совершенно иначе: изучение техспецификаций вызывало справедливые смешки у PC-апологетов. Pentium III 733 МГц, графика от **NVIDIA**, операционная система на базе Windows 2000 — мало того, что почти вся начинка была позаимствована у компьютеров, так и конфигурация, мягко говоря, не поражала!

С другой стороны, на консольный рынок Xbox принес немало нового. Например, Xbox Live — первый действительно полноценный онлайновый сервис, позволявший с легкостью играть по сети, скачивать обновления и т.д. Кроме того, в Xbox встроили жесткий диск на 8 гигабайт, что было намного удобнее, чем карты памяти.

Однако, несмотря на усилия конкурентов, сокрушительную победу одержала PlayStation 2 — на 2010 год она разошлась тиражом почти в 150 миллионов. GameCube продали лишь 22 миллиона штук, а Xbox был лишь чуточку успешнее — 24 миллиона.

Шагом марш на русский марш

Начало бума в отечественной игроиндустрии

2001 год был богат на российские игры: «**Шторм**», «**Демиурги**», «**Дальнобойщики 2**», «**Ил-2 Штурмовик**»... Профильная пресса облизывала новые анонсы отечественных фирм (во многом, правда, потому, что за рубеж в те времена почти не звали) и всерьез вела разговоры на тему «наши вот-вот всем покажут!».

Отличительной чертой русских игр начала века была навороченность и тяга к дерзким (и почти всегда бестолковым) экспериментам. Отечественные разработчики делали все по-своему, творили, изобретали — но, к сожалению, не в том направлении. За рубежом все чаще начинали ставить на первое место развлекательную составляющую игр, делая их простыми, понятными и веселыми. «Наши» так не умели — поэтому из кучи фирм, на которые когда-то возлагались надежды, выжили единицы.

Но в 2001-м нашлось место и приятному исключению. Авиасимулятор «Ил-2 Штурмовик» действительно получился игрой мирового уровня — и даже занял почетное 25-е место в топ-25 лучших игр для PC всех времен по версии IGN.

Причем секрет успеха был прост — в **1C: Maddox Games** взяли и сделали все по правилам. «Ил-2» мог похвастаться огромным парком самолетов Второй мировой, нескучной кампанией, великолепной графикой. Значимость этой игры лучше всего видна в разговорах с западными журналистами, для которых видеоигровая Россия ассоциируется в основном с «Ил-2» и **S.T.A.L.K.E.R.** (который вообще-то сделан на Украине).

Плохая Карма

Джон Кармак и его награды

Джон Кармак стал четвертым игроразработчиком, который попал в Зал славы Академии интерактивных искусств и наук — сразу вслед за Сигеру Миямото, Сидом Мейером и Хиронобу Сакагути.

Надо сказать, что академики подгадали время почти идеально — в 2001 году Кармак и **id Software** действительно были в отличной форме. **Doom** и **Quake** заметно повлияли как на жанр шутеров от первого лица, так и на облик игр вообще, а проект Quake 3 Arena уверенно занимал лидирующие позиции в киберспорте (хотя и начинал испытывать давление со стороны **Counter-Strike**).

Неизвестно, стало ли включение в Зал славы моментом, после которого «стремиться особо не к чему», или просто так сложилось, но именно после 2001 года звезда id Software стала стремительно затухать. О драматическом переломном моменте в этой истории вы можете узнать через 3 разворота, в 2004-м.

2002

«GTA 3 — задорный, совершенно не политкорректный и местами кровожадный... экшен? Mafia — очень кинематографична, атмосферна, но не может поддержать интерес игрока за рамками сюжета <...> Так зачем спорить? Давайте жить дружно, как говорил известно кто. «Игромания» торжественно объявляет Mafia: The City of Lost Heaven и Grand Theft Auto 3 лучшими играми 2002 года. Ура, салют, шампанское в студию! Они — действительно Самые Лучшие» — Антон Логвинов, Олег Полянский, Геймер и другие сотрудники редакции, «Игромания» №2/2003

Родились: Jedi Knight 2: Jedi Outcast, The Elder Scrolls 3: Morrowind, Warcraft 3: Reign of Chaos, Mafia: The City of Lost Heaven, Battlefield 1942, No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way, Grand Theft Auto: Vice City

Скончались: 3dfx Interactive

— 2002 год — год-палиндром (следующий — 2112-й), любимый год британских ученых (был объявлен годом британской науки, самой странной науки в мире), а также британцев, страдающих аутизмом

— Международный год экотуризма

— В двоичной системе исчисления «2002» пишется так: 11111010010

— Европейский союз вводит в обращение банкноты и монеты евро

— 9 марта объявляется Международным днем DJ — диск-жокейства во всех его проявлениях

— В районе поселков Мама и Витимский Мамско-Чуйского района Иркутской области в ночь с 24 на 25 сентября упал метеорит, позднее получивший имя «Витимский болид»

Владимир Путин о терроризме

Фото © Reuters

«Если же вы готовы стать самым радикальным исламистом и готовы сделать себе обрезание, приглашаю вас в Москву. Я порекомендую сделать операцию таким образом, чтобы у вас уже ничего не выросло» — из речи на пресс-конференции по итогам саммита 2002 года Россия-ЕС

Обитель Йовович

Resident Evil показывают в кинотеатрах

В июле в России стартовал прокат нового фильма Пола Андерсона — «Обитель зла». От автора глупой, но милой сердцу любого игрока экранизации Mortal Kombat игровая общественность ждала такого же дурацкого, но любопытного фильма по мотивам Resident Evil.

Примерно так оно и вышло. Критики громили фильм как могли: в среднем экранизация знаменитого хоррора получала от 3 до 6 баллов. Мало кто тогда догадывался, что по Resident Evil потом будут сняты еще три фильма с Милой Йовович в главной роли и что первая часть на контрасте с остальными будет казаться адекватной.

Кассовые сборы из-за низких оценок особо не пострадали: Resident Evil принес своим создателям $102,5 млн, а отдельно Миле Йовович — еще и постоянное место работы. Все потому, что любители серии фильму в целом порадовались, особенно самые юные. Для них киноверсия Resident Evil стала ярким воспоминанием детства, как Mortal Kombat для игроков постарше. Вроде и до «Оскара» фильму как до Луны, вроде и диалоги глупые, и твисты в сюжете порой до комизма карикатурные. Но ведь все вспомнят сцену в коридоре с лазерами, или избиение зомби-собак, или сцену в поезде. Кто-то, может, даже смахнет скупую ностальгическую слезу. Кто-то, кому сейчас лет шестнадцать-семнадцать.

Месть сикхов

Hitman 2 подвергли цензуре по запросу сообщества сикхов

«Сикхская коалиция рада объявить о том, что с издательством Eidos наконец-то было заключено соглашение относительно снятия с сайта игры Hitman 2: Silent Assassin всех оскорбительных изображений сикхов. Поняв нашу обеспокоенность, Eidos и IO Interactive (разработчики) согласились отредактировать выпущенную версию игры и в будущем издать уже обновленную версию на платформе GameCube».

Сикхизм — религиозное учение, основанное в Северо-Западной Индии XVI века. Девятое в мире по популярности. При этом сикхизм — это одна из «юзер-френдли» религий, она учит, что Бог один, что он вездесущ и распространяется через любовь и природу, а ритуалы и условности ему не нужны. И этим милейшим людям, конечно, не понравилось, когда их единоверцев давит смурной лысый мужик, да не где-нибудь, а в Харимандир Сахибе, центральном храме сикхской религии. Справедливости ради стоит отметить, что Золотой храм уже становился местом кровопролития — в ходе операции по ликвидации сикхских террористов в июне 1984 года. Тогда, по разным данным, погибло от полутысячи до десяти тысяч человек. Сепаратисты ответили убийством Индиры Ганди в октябре того же года.

Ужасы нормальной жизни

The Sims становится самой продаваемой игрой

Вышедшая еще в 2000 году The Sims уже в 2002-м сотворила что-то немыслимое: сбросила с трона Myst, самую продаваемую игру для PC. Продвинутая версия «Тамагочи» от Maxis была распространена тиражом в 6,3 млн копий, но самое интересное не в этом. Самое интересное в том, что на сегодняшний момент The Sims продалась тиражом в 16 млн копий и *до сих пор* остается самой продаваемой игрой для PC. Дальше еще интереснее: в затылок ей дышит... собственный сиквел с тиражом в 13 млн копий. И только на третьем месте оказался World of Warcraft с 12 млн подписчиков. Выводы из такой статистики можно сделать самые разные. В первую очередь — об аудитории PC и ее предпочтениях. «Соседняя» статистика для контраста — на PS3 первое место занимает демоверсия хардкорного симулятора Gran Turismo 5 Prologue, а на Xbox 360 — шутер Halo 3.

2003

«Разработчики справедливо решили, что есть места и повеселее, и посимпатичнее «большого яблока», и поэтому прообразом для Vice City стал Майями. Элитные пляжи и роскошные виллы, праздношатающиеся туристы и аппетитные девушки в бикини, небоскребы с вертолетными площадками в деловой части города и дорогие авто...» — Алексей Бутрин, «Игромания» №7/2003

Родились: Knights of the Old Republic, Freelancer, Arx Fatalis, Prince of Persia: The Sands of Time, Beyond Good & Evil, Deus Ex: Invisible War, Max Payne 2, Obsidian Entertainment

Скончались: 3DO, NES и SNES

— **Международный год пресной воды**

— **Год киргизской государственности**

— **В марте 2003-го армия США вторгается в Ирак с целью свержения диктатуры Саддама Хусейна**

— **Впервые обнаружена и описана пурпурная лягушка — живое ископаемое, обитающее на территории всего 14 км2 на Сейшельских островах**

— **Родился Мулай Хассан, наследник престола Марокко, сын Мохаммеда бен аль-Хассана и принцессы Лаллы Сальмы**

— **В Китае запущен Shenzhou 5, космический корабль с астронавтом на борту**

Владимир Путин о законе

Фото © EPA

«Все должны раз и навсегда для себя понять: надо исполнять закон всегда, а не только тогда, когда схватили за одно место» — из интервью итальянским СМИ о деле ЮКОСа

А еще он звонит

Nokia N-Gage

В 2003-м была предпринята самая смелая на сегодняшний день попытка объединить сотовый телефон с портативной игровой приставкой. Финский сотовый гигант Nokia выпустил аппарат N-Gage. По задумке аппарат должен был занять пустующую нишу на рынке мобильных телефонов, а заодно отбить аудиторию у главной на тот момент портативной консоли Game Boy Advance. В первые недели продаж в США Game Boy Advance обогнал N-Gage в сто раз (на каждый проданный телефон пришлось по сотне «геймбоев»). В последующие годы продажи шли с переменным успехом, пока постепенно Nokia не позакрывала все студии-разработчики. В этом году было объявлено о закрытии сервиса N-Gage, через который пользователи могли покупать игры для смартфона, — по сути, это официальное подтверждение завершения жизни N-Gage.

Для аппарата были выпущены: Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Call of Duty, Tomb Raider, Sonic, Snakes (ремейк классической «Змейки», так полюбившейся пользователям Nokia) и другие.

Ускользающая красота

Похищение Half-Life 2

В начале сентября 2003 года с сервера Valve была украдена ранняя версия Half-Life 2. Впоследствии большая часть украденного содержания была вырезана из финальной игры. Например, автомат с зеленым оптическим прицелом, пушка Immolator («пылесос» из оригинальной Half-Life), монстры Bullsquid (двуногая хвостатая тварь с тентаклями на морде) и Hydra (прозрачные голубые щупальца), летающий мотоцикл с турелью... Злоумышленника довольно быстро вычислили и покарали, но по большому счету нужно было сажать за решетку не его, а тех оголтелых граждан, которые с улыбкой на лице продавали украденную версию на дисках в каждом втором российском ларьке.

Steamworks and Magick Obscura

Запуск Steam

Не все знают, но до Steam у Valve уже был свой онлайновый сервис. WON (World Opponents Network) поддерживался в Homeworld, Half-Life, Star Trek: Armada и ряде других игр, включая онлайновые симуляторы казино. Но эту систему Valve спустили «сверху», из Sierra, а в их планах было создание собственной игровой сети. Постепенно эта идея выросла в концепцию глобального сервиса по продаже игр и их обновлению, мультиплеерных сессий и чата. Официальной датой запуска Steam считают 12 сентября 2003 года. На момент открытия в магазине Steam было около 50 игр, сегодня в сервисе доступно более 1200 продуктов, а количество пользователей приблизилось к 30 миллионам. Steam является, пожалуй, самым ярким примером того, что онлайновое распространение игр может быть более чем успешным... ну, кроме разве что торрентов.

2004

«Half-Life 2 — это даже не блокбастер, это что-то намного больше, масштабнее. Это «Титаник», который вместо рандеву с айсбергом взял и доплыл до конечного пункта назначения, чем вызвал у всех добропорядочных граждан священный трепет и культурный шок. Это игра, в которой, как в самых дорогих швейцарских часах, нет ни одной лишней детали, в которой работает ВСЕ: физика, графика, сюжет, атмосфера и тому подобные составляющие» — Александр Кузьменко, «Игромания» №2/2005

Родились: Far Cry, Hitman: Contracts, The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, GTA: San Andreas, Killzone, Vampire: The Masquerade — Bloodlines, Warhammer 40 000: Dawn of War, Fable, Halo 2, World of Warcraft

Скончались: Acclaim

— 2004 год — международный год риса

— В состав ЕС вошли Венгрия, Кипр, Латвия, Литва, Мальта, Польша, Словакия, Словения, Чехия и Эстония

— В Тынде отмечают 30-летний юбилей Байкало-Амурской магистрали

— Джордж Буш-младший становится 43-м президентом США

— Скончался Чеслав Милош, польский поэт и лауреат Нобелевской премии по литературе 1980 года

— В городе Порт-Вила тихоокеанской республики Вануату открыта библиотека

Владимир Путин о телевидении

«На нашем телевидении много насилия и того, что называется секс» — из встречи с ветеранами в Санкт-Петербурге, 26 января 2004 года

Фото © ИТАР-ТАСС

Песни обреченного

Выход Doom 3

2004-й стал годом расстановки нескольких важных точек над жанром шутеров. Компания **id Software** окончательно доказала свою некомпетентность в ею же изобретенном жанре: **Doom 3** сверкал и переливался, как новогодняя елка на кремлевском утреннике, но при этом работал на дизайнерских приемах, которые **Valve** придумали еще в 1998 году, в **Half-Life**. Узкие коридоры, кнопки-рычаги, демонические рыла из-за каждого угла — после **No One Lives Forever**, **Unreal**, **Halo** и других все это смотрелось так же нелепо, как концерт группы «На-На» в современной Москве. Кроме того, почти за полгода до этого вышел **Far Cry**, который предлагал красоту совсем другого масштаба — с пальмами, огромными тропическими островами и полетами на дельтапланах. Тем временем ключевые люди из id продолжали, словно Гитлер в старой кинохронике, истерически плеваться в публику длинными и непонятными терминами из технической документации к движку. Опомнились они, судя по всему, только сейчас, во время разработки **Rage**. Ну а чем закончилась история с Doom 3 — напоминать, наверное, излишне: через два месяца вышла **Half-Life 2**, и вопросы о том, как должны выглядеть шутеры, отпали на несколько лет вперед.

Ой, Вань, гляди, какие карлики!

DS, PSP

Вкратце напомним текущий расклад на рынке портативных консолей по состоянию на осень 2010 года: на PSP выходит две с половиной интересных игры в год, лидерство DS неоспоримо. Создатели обоих устройств уже давно возятся соответственно с PlayStation Phone и 3DS, но над всеми зловеще нависает **Apple** с iPhone и iPad.

Однако в текущем поколении расклад сил уже, скорее всего, не изменится, поэтому подведем краткие итоги. Немного цифр: компания Nintendo анонсировала карманную приставку DS в январе 2004-го. Она поступила в продажу 20 сентября того же года и с тех пор продалась общемировым тиражом 43,1 млн копий (ноябрь 2010-го), что на два миллиона больше, чем, к примеру, суммарное количество автомобилей в России. По состоянию на тот же момент консоль PlayStation Portable (анонсирована 11 мая 2004 года, старт продаж в Японии — 12 декабря 2004-го) продалась общим тиражом в 17,7 млн копий. Результат намного хуже, чем у конкурента, но это все еще на полтора миллиона больше, чем население Казахстана.

P.S. На самом деле мы опубликовали эту заметку только затем, чтобы обратить ваше внимание на прискорбный факт: автомобилей в России больше, чем в Казахстане людей. Задумайтесь об этом в следующий раз, когда будете покупать своей кошке очередной «Мерседес».

Интермальчик

Финансовый крах Interplay

Вообще-то дела у компании **Interplay** пошли скверно еще в конце девяностых, вскоре после выпуска **Fallout 2**. К 2001 году Interplay покинул ее основатель, Брайан Фарго, и с тех пор деятельность компании напоминает не то прожектерство наивного Манилова из «Мертвых душ», не то метания достоевского Митеньки Карамазова. Сначала их акции сняли с торгов. Год спустя руководство компании запросто распустило студию **Black Isle** (ключевые люди из которой и так ушли еще 5 лет назад, в 1998-м).

Ну а в 2004-м выяснилось последнее пикантное обстоятельство — в Interplay оказались неспособны платить за аренду офиса и вынуждены были перенести штаб-квартиру чуть ли не в подвал дома родителей кого-то из сотрудников. Топменеджеры распродали кучу интеллектуальной собственности (включая права на **Fallout**), были званы едва ли не в каждый суд штата Калифорния, но при этом продолжали улыбаться во весь рот, радостно объявляли о работе над Fallout Online (по лицензии, любезно предоставленной Bethesda) и перезапуске Червяка Джима. Все, конечно, крутили пальцами у виска, однако сегодня Interplay все еще жива, почти разделалась с долгами, открыла запись на бета-тест **Fallout Online** и даже берет под крыло какие-то инди-проекты в рамках программы **Interplay Discovery**. Мы, в свою очередь, рады уже тому, что они вообще не закрылись: Interplay — одна из последних легендарных компаний из 80-90-х, которая до сих пор находится на плаву, пусть даже в таком полукарикатурном виде.

2005

«Fahrenheit — это отнюдь не «игра года» уровня GTA или там Half-Life 2. Нет, она не хуже. Она — другая. Какая такая магия, какой такой неведомый шаманизм запрятан внутри этой игры — нам, честно сказать, не совсем понятно. Но факт остается фактом: Fahrenheit — как сильнодействующий наркотик. Единожды попробовав маленький кусочек счастья, вы уже не сможете остановиться, пока не проглотите всю доступную дозу» — Александр Кузьменко, «Игромания» №2/2006

Родились: Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Call of Duty 2, Civilization 4, Darwinia, F.E.A.R., Forza Motorsport, Grand Theft Auto: San Andreas, God of War, Guitar Hero, Need for Speed: Most Wanted, Psychonauts, Quake 4, Silent Hunter 3, Prince of Persia: Two Thrones, Resident Evil 4, Shadow of the Colossus, Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, «Блицкриг 2», «Мор. Утопия»

Скончались: Elixir Studios, Ion Storm, TalonSoft, Titus Software, Troika Games, Working Designs

— Международный год микрокредитования

— 2005 год стал самым жарким годом за всю историю метеонаблюдений (по данным Института космических исследований им. Годдарда, входящего в NASA)

— Умер Папа Римский Иоанн Павел II

— 60 лет со дня победы над фашистской Германией

— Иран возобновил ядерную программу

— Человек-калькулятор Алексис Лемэр за 70,2 секунды посчитал в уме корень тринадцатой степени числа, состоящего из двухсот цифр

— Только за этот год цены на потребительские продукты в Зимбабве выросли в 10 раз

Владимир Путин о СССР

Фото © World Economic Forum

«Кто не жалеет о распаде Советского Союза, у того нет сердца; кто хочет восстановить его в прежнем виде, у того нет головы» — из интервью для германского телевидения

Я сам обманываться рад!

Анонс PlayStation 3

16 мая 2005 года на конференции E3 в Лос-Анджелесе произошло великое откровение: все три основных платформодержателя анонсировали некстген — то поколение консолей, что сейчас живет и здравствует. Сильнее всего выступила Sony: своей конференцией она шокировала всех настолько, что люди еще целый год ходили с нездоровым блеском в глазах. Японская корпорация битый час показывала цифры и характеристики PlayStation 3, а когда градус напряжения достиг максимума, переключилась на игры.

Тут-то аудитория и выдохнула — в ту красоту, что демонстрировалась на экране, в 2005 году поверить было практически невозможно. Особенно поразили зрителей два видеоролика: Killzone 2 и MotorStorm. «Наша консоль в два раза мощнее Xbox 360!» — трепетал от самурайской гордости Кен Кутараги.

Позже, правда, выяснилось, что он многое недоговаривал, а иногда и откровенно врал (за что и поплатился работой в 2007-м). Выяснилось, что показанные ролики были подготовлены заранее. А за 4 года жизни у приставки с корнем вырвали: 4 USB-порта, 1 HDMI-выход, 2 разъема Ethernet, кардридер, обратную совместимость с играми для PS2, поддержку Super Audio CD, ОС Linux и несертифицированных геймпадов.

Самоуверенность и вранье дорого стоили Sony: старт продаж консоли был очень плохим, и оклематься от ошибок руководства система смогла только в 2009 году.

Гадание на трех огнях

Запуск Xbox 360

PlayStation 3 после анонса пришлось ждать еще полтора года, в то время как Xbox 360 ухнул на прилавки уже осенью 2005-го. Первое время на него смотрели с недоверием — живы были еще воспоминания о демонстрации PlayStation 3, да и предыдущая версия консоли, мягко говоря, не стала народной. Но вскоре люди начали понимать, что консоль Sony еще ждать и ждать, а некстген можно увидеть, потрогать и лизнуть прямо сейчас, и продажи пошли в гору. К тому моменту, когда PlayStation 3 все-таки стартовала, у «ящика» была фора в примерно 5,5 миллионов проданных устройств и внушительная библиотека игр.

Продажи тормозило сарафанное радио: отовсюду стали слышны возмущения людей, которым Xbox 360 показал три красных огня. У каждого редактора «Игромании» скончался как минимум один Xbox 360 (а у одного — даже воскрес). По официальным данным, 67% консолей из первых партий были бракованными. Это на 7% больше, чем доля паленой водки в России в 2005 году.

А еще Xbox 360 шумел как пылесос на амфетаминах, за возможность играть в онлайне предлагалось (и до сих пор предлагается) платить отдельно, а в России, например, сервис Xbox Live стартовал только в конце 2010 года, притом в сомнительном качестве. Тем не менее это ни в коей мере не лишает Microsoft права первопроходца и не мешает продавать Kinect миллионными тиражами. Не говоря уже о том, что PS3, несмотря на все оплошности Microsoft, по продажам все еще находится в положении догоняющей.

Кофе американо

Секс в Grand Theft Auto: San Andreas

В 2005 году случился один из самых громких скандалов за всю историю игровой индустрии. Простой голландский мужчина Патрик Вайлденборг 38 лет от роду изменил единственный бит в одном из файлов игры Grand Theft Auto: San Andreas и тем самым разблокировал мини-игру, в которой ритмично совокуплялись угловатые негры. Модификацию Патрик назвал Hot Coffee («Горячий кофе»).

Что тут началось! На бедную Take-Two с обвинениями накинулись рейтинговые организации, политики, родители, адвокаты, телевидение. Суть претензий сводилась к следующему: так как в игре есть сцены секса (пусть даже к ним нет прямого доступа), ей должен быть присвоен более строгий рейтинг. Самое смешное в том, что эротические сцены и яйца выеденного не стоят: никакой наготы, лишь характерные ритмичные движения.

Сама Take-Two от страха повела себя довольно подло — все обвинения она адресовала Патрику, мол, это он добавил спорный контент в игру. Впрочем, сам мододел потом доказал, что ничего он не добавлял и все сцены были в игре изначально, хоть и в закрытом виде. В итоге Take-Two сильно подмочила свою репутацию и понесла огромные убытки из-за судебных издержек и отзыва старого тиража игры для всех платформ. Обменять же коробку добровольно согласились 2676 человек, что составляет примерно 0,01% от всех владельцев игры. Столько же людей на Земле (1 из 10 000) страдают транспозицией (зеркальным расположением) внутренних органов.

2006

«Dark Messiah of Might and Magic, The Elder Scrolls 4: Oblivion, Gothic 3, Heroes of Might and Magic 5, Company of Heroes, Dreamfall и прочие участники нашей почетной десятки. Все это, безусловно, очень хорошие игры. Но ни одна из них не отстоит ото всех прочих настолько, чтобы вы могли сказать, что она лучшая. Нет прорыва, нет эксперимента, нет, наконец, уникального, феерического игрового опыта. Есть качественное, интересное, продуманное выполнение бизнес-плана» — Олег Ставицкий, «Игромания» №2/2007

Родились: The Elder Scrolls 4: Oblivion, Prey, Dead Rising, Company of Heroes, Dungeons & Dragons Online, Dreamfall: The Longest Journey, Heroes of Might and Magic 5, Hitman: Blood Money, Medieval 2: Total War, Resistance: Fall of Man, Defcon, Battlefield 2142

Скончались: Headfirst Productions

— Международный год пустынь и опустынивания

— 250 лет со дня рождения Вольфганга Амадея Моцарта, 160 — со дня рождения Николы Теслы, 45 — со дня полета Юрия Гагарина в космос

— В Багдаде повешен Саддам Хусейн

— В Лондоне отравлен полонием-210 бывший подполковник ФБС Александр Литвиненко

— Президент Туркмении Сапармурат Ниязов заявил, что каждый, кто сможет трижды прочитать его книгу «Рухнама» у себя дома вслух, — сразу попадет в рай. Годом позже вышла книга Михаила Елизарова «Библиотекарь», в которой литература обладает схожей мистической силой

— Умер Станислав Лем, автор «Солярис», отец пилота Пирса и лучший фантаст всех времен

Владимир Путин об Иране

«Если бы у бабушки были определенные половые признаки, она была бы дедушкой. Политика не терпит сослагательного наклонения» — ответ Владимира Путина на вопрос руководителей ведущих информационных агентств стран «Большой восьмерки» о возможности санкций против Ирана в июне 2006 года

Фото © ANSA

Шестеренки единства

Выход Gears of War и возвращение блудного кооператива

В 2006-м режим «игры вдвоем», так высоко котировавшийся на 8— и 16-битных консолях, казался безнадежно утерянным вместе с жанрами beat— и shoot 'em up. Но в ноябре на Xbox 360 вышла **Gears of War** — игра легкая и довольно короткая (даже в появившейся год спустя версии для PC с ее дополнительными уровнями), но при этом специально заточенная под онлайновый дуэт.

Сервис Xbox Live как раз успел набрать силу, и положительные ощущения от кооператива — с голосовой связью, на собственном телевизоре — можно было сравнить разве что с первым прохождением **Double Dragon** на NES или игровом автомате. За декабрь GoW разошлась тиражом в 3 млн копий и закончила год самой продаваемой игрой всех платформ. Но главное, что с этого момента начнется новая эра кооперативного мультиплеера.

Причем не только на консолях: конечный успех **Kane & Lynch: Dead Men**, **Resident Evil 5** и Steam с **Left 4 Dead** докажут, что даже на PC кооператив — занятие не менее легитимное, чем дефматч и сингл.

Луч ненависти

PlayStation 3 и Blu-ray

Выход новой консоли **Sony** с парой эксклюзивных релизов (**Ridge Racer 7** и **Resistance: Fall of Man**) в ноябре — не такое уж значительное событие для 2006-го. Но два года спустя именно PS3 с ее Blu-ray-приводом поможет Sony выиграть битву HD-форматов

Первые HD DVD-плееры компании **Toshiba** появились еще в марте — и стремительно ушли в отрыв по количеству кинорелизов. В июне подоспели придуманные Sony плееры Blu-ray с жалкой горсточкой фильмов. По качеству картинки оба формата ничем не отличались, да и прочие технические спецификации (вроде объема дисков) мало что говорили рядовому пользователю. Хотя Blu-ray-плееры стоили дороже.

Sony делала ставку на то, что далеко не все с ходу готовы покупать дорогущие видеоплееры нового формата, поэтому даже при самой высокой цене (в сравнении с прочими консолями) и самых скромных продажах PS3 стала самым дешевым и функциональным HD-плеером на рынке. Ради этой концепции компания пожертвовала многим — и едва не пожертвовала всем. Выход консоли был отложен в силу недостатков в системе защиты привода; одновременный всемирный запуск сорвался из-за нехватки лазерных диодов; PS3 стоила аж 500 долларов, но все равно продавалась с убытком в 200 долларов за штуку. За год Sony потеряла 3 миллиарда — не считая затрат на разработку самой технологии.

Окончательно война закончится только через два года. Не последнюю роль в этом сыграет гигантская порноиндустрия, которая поддержит Blu-ray и тем самым фактически гарантирует формату процветание и долголетие (как уже случилось во время войны кассетных видеоформатов Betamax и VHS), но основа для победы была заложена именно в 2006-м.

Нунчак счастья

Успех Nintendo Wii

Релиз Wii был встречен скептически. Домашними консолями **Nintendo** не занималась уже четыре года, целиком посвятив себя хендхелдам, а когда новую платформу все-таки объявили, по аппаратным достоинствам это оказался тот же GameCube 2001-го.

Да и контроллер — странная комбинация из ПДУ с датчиками движения и «нунчака». Сторонние разработчики быстро смекнули, что с такой графикой и малопонятным управлением особо стараться не надо, и наводнили Wii-рынок откровенной дрянью, изготовленной в сжатые сроки с минимальными бюджетами.

Зато консоль очень дешево стоила — 250 долларов (преобразованные в возмутительные 9900 рублей к декабрьскому российскому запуску). Необычное управление сделало Wii идеальным подарком без всяких игр вообще. Достаточно было прилагающейся к консоли **Wii Sports**, чтобы заставить ребенка, бабушку или гостей на вечеринке размахивать пультом, пока устройство не сорвется с предохранительной петельки на запястье и не улетит в экран телевизора.

Действительно первоклассные релизы на Wii встречаются редко и в большинстве случаев делаются силами самой Nintendo. Несмотря на это, даже тараканы в вашей ванной, наверное, знают, что, по данным на 2010 год, Wii — самая продаваемая в мире консоль (76 млн экземпляров) и самая продаваемая консоль Nintendo (NES с ее 62 млн осталась далеко позади).

2007

«BioShock кто-то очень ловко прозвал «шутер 2.0», и это крайне меткое определение. Изо всех игр нашей золотой десятки BioShock — самое цельное и законченное произведение. Это зрелая, продуманная работа людей, которые знали, что делают. И джаз, и платья, и плазмиды — все это здесь выглядит не нагромождением, несомненно, приятных элементов, а внятной, стройной концепцией. BioShock, как ни одна другая игра в 2007 году, вплотную подходит к понятию «интерактивное искусство». Тем интересней, что будет дальше» — Олег Ставицкий, «Игромания» №2/2008

Родились: BioShock, Crysis, Call of Duty 4: Modern Warfare, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, DiRT, Forza Motorsport 2, Guitar Hero 3, God of War 2, Half-Life 2: Episode 2, Halo 3, Mass Effect, Portal, Rock Band, Super Mario Galaxy, Team Fortress 2, The Darkness, World in Conflict, S.T.A.L.K.E.R., The Witcher, Uncharted: Drake's Fortune

Скончались: Колин Макрей, игра SiN (во второй раз), серия Eastside Hockey Manager, Shiny Entertainment

— **Международный год дельфина**

— **Хоанин Кортес стал вторым в истории послом цыган в Европейском союзе**

— **Начались продажи Windows Vista**

— **TGV POS стал самым быстрым поездом в мире, разогнавшись до 578,8 км/ч**

— **На дне Северного Ледовитого океана размещен российский флаг как символ того, что именно наша страна первой в мире заплыла так глубоко**

— **120 лет со дня рождения Василия Ивановича Чапаева**

— **Умер Борис Николаевич Ельцин, первый президент России**

— **Владимир Владимирович Путин стал человеком года по версии журнала Time**

Владимир Путин о гомосексуалистах

Фото © Reuters

«Ну как к этому может относиться президент страны, у которой проблемы с демографией?» — в ответ на вопрос о парадах секс-меньшинств

Опознанный летающий объект

Вимоут причиняет боль и разрушения

Wii на момент запуска была самой дешевой консолью нового поколения на рынке. Но вряд ли кто-то из покупателей мог предположить, что им предстоит потратить гораздо больше денег, чем пресловутые 250 долларов.

Вимоут, которым надо усиленно махать во время игры, стал причиной травм и порчи имущества для сотен людей. Увесистый пульт, выскользнув из ослабевших рук, разбивал телевизоры, окна, плафоны на люстрах (осколки падали на играющего и калечили его), пробивал перегородки, уничтожал серванты, посуду... Домашние животные тоже были не в восторге, когда в них со всей силы прилетал странный белый объект. Ну а если пальцы у играющего были цепкие, очень не везло окружающим его людям. Симпатичная девушка, которую вы видите на фотографии, пострадала от рук своего парня, который решил помочь ей победить босса в игре про «Зельду» и так увлекся, что заехал любимой прямо в глаз. Таких примеров — сотни (см. ролики на YouTube по запросу Wii Injuries).

Дело даже дошло до коллективного иска в суд от пострадавших. Они обвиняли Nintendo в хлипких ремешках, которые рвались при швырянии пульта. Японский гигант, впрочем, отбрыкался, заявив, что ремешки и не должны защищать вимоут от полета, а служат лишь для того, чтобы пульт мог свободно висеть на руке, пока вы отдыхаете от игры. Но усиленные ремешки все-таки были выпущены. От греха подальше.

В связи с утратой доверия

Увольнение Джефа Герстмана с GameSpot

Джеф Герстман работал на сайте GameSpot с момента его запуска в 1996-м. Он вел свой блог, где каждый понедельник высказывался на актуальные темы, и считался одним из лучших журналистов — его даже привлекали в качестве эксперта далекие от игр СМИ.

Однако 28 ноября, несмотря на все заслуги, Джефа вышвырнули из его редакторского кресла. Руководство сайта никак не прокомментировало ситуацию, зато причину увольнения быстро нашли другие журналисты и обычные игроки. Джефу не очень понравилась игра Kane & Lynch: Dead Men — он поставил ей 6 баллов из 10, отметив плохой сюжет, отсутствие онлайнового кооператива, плохую боевую систему и искусственный интеллект.

Все бы ничего, но как раз в это время Eidos Interactive, издатель игры, усиленно накачивал GameSpot рекламными деньгами: баннеры с Кейном и Линчем были повсюду. Руководству Eidos не понравилась низкая оценка, оно пригрозило перекрыть деньгопровод, и GameSpot решил ублажить спонсора, уволив нерадивого редактора. Сами сайтовладельцы, когда им предъявили претензии, отказались проводить параллели между увольнением, рекламой и оценкой игре.

Свалитьиз.uk

Английские игроделы бегут из страны

Фото © Plimoth Plantation

В 2007 году Британская ассоциация независимых разработчиков опубликовала отчет, в котором поделилась печальной статистикой: пока в других странах игровая индустрия развивается, в Англии она медленно угасает. Из 400 компаний-разработчиков осталось лишь 150, причем это не результат массовых слияний в более крупные фирмы, а исход студий в континентальную Европу, а то и вовсе за ее пределы.

Так, Eidos Interactive открыла новое подразделение в Канаде на 350 рабочих мест, а ее британское отделение сократилось с 800 до 160 человек. Задолго до Eidos свои представительства там открыли Ubisoft и Electronic Arts (EA Canada, кстати, стала самой прибыльной студией по итогам 2006 года). Правительство Австралии выплатило по $310 000 THQ и Atari, открывшим на ее территории свои студии. В Швейцарию переехали штаб-квартиры Electronic Arts и Take-Two.

Проблема — высокие налоги. И она не решена до сих пор. Более того, 2010 год даже отметился скандалом на эту тему: появились слухи, что решение не снижать налоги пролоббировала одна из самых крупных игровых компаний в мире.

Отметим, что это уже не первый подобный исход из Англии. В 1620 году 102 человека и 2 собаки с корабля «Мэйфлауэр» основали первое английское поселение Плимут в Северной Америке. И посмотрите, что из этого получилось.

2008

«Несмотря на трехмерность, физику и вид от первого лица, глубоко внутри — это все тот же «Фоллаут», ради которого прогуливалась школа, вралось родителям, сажалось зрение. Это игра, в которую можно уйти за приключениями и не вернуться. Она несовершенна, ей, в отличие от той же GTA 4, можно выкатить объективный список претензий (отсюда наши 9,5, а не 10 баллов). Но любому, кто начинает зудеть по поводу анимации, хочется немедленно двинуть в челюсть и, воспользовавшись некоторым замешательством оппонента, усадить его за компьютер» — Олег Ставицкий, «Игромания» №2/2009

Родились: GTA 4, Fallout 3, Mass Effect, Left 4 Dead, Mirror's Edge, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Audiosurf
Скончались: Sierra, Flagship Studios

— **2008 год — Международный год картофеля**

— **Барак Обама был избран 44-м президентом США, а Дмитрий Медведев назначен третьим президентом Российской Федерации**

— **Разразился крупнейший в мировой истории финансовый кризис: спекулятивная экономика не выдержала нагрузки, а нарождающемуся «среднему классу» пришлось на время отложить покупку Ford Focus**

— **Между Россией и Израилем подписан договор об отмене визового режима**

— **В возрасте 102 лет скончался ученый Альберт Хофман, известный миру как создатель ЛСД**

Дмитрий Медведев о 2008 годе

«Теперь нам нужно движение вперед, а мы топчемся на месте. Это наглядно показал кризис».

Фото @ kremlin.ru

Освободите помещение

Закрытие издательства Sierra

После «слияния» (по крайней мере, так было заявлено в официальных документах) двух индустриальных мастодонтов — **Blizzard** и **Activision** — в структуру под названием **Activision Blizzard** называть **Electronic Arts** главной империей зла стало больше не актуально. Сила имиджа велика — как раз начиная с 2008 года в EA стали выпускать все больше свежих и рискованных проектов (см., например, **Mirror's Edge**), а вот Activision Blizzard...

Первым делом они закрыли ранее бывшее на балансе Activision старейшее издательство **Sierra**, поставив под угрозу еще не выпущенные им игры. Самой заметной из них была **Brutal Legend** Тима Шейфера, потом шли **Prototype**, **WET**, **World in Conflict: Soviet Assault**, **Chronicles of Riddick: Assault of the Dark Athena**, **Ghostbusters: The Video Game** и еще несколько тайтлов масштабом поменьше. Из всего этого списка Activision Blizzard оставили себе только Prototype, выбросив остальные игры на мороз (потом их все-таки подобрали другие издатели).

Впоследствии руководство Activision Blizzard делало все, чтобы укрепить заработанную непосильным трудом репутацию: судебные процессы с Тимом Шейфером, запрет на выпуск некоммерческого продолжения давно никому не нужного **King's Quest** (потом эта ситуация все же разрешилась) и увольнение в качестве самого действенного приема по работе с персоналом. Выводы видны невооруженным глазом: фактически у Бобби Котика и его песиков на руках осталась всего одна приличная и одновременно коммерчески успешная серия — Call of Duty. Последние Guitar Hero и **DJ Hero**, напомним, продались совсем уж стыдными тиражами.

Имеем право на адвоката

Джека Томпсона лишили адвокатской лицензии

Джек Томпсон, адвокат из солнечной Флориды, всю жизнь с чем-нибудь боролся: в начале 90-х он боролся с рэп-исполнителями, по чьим не совсем приличным текстам дети из гетто учили английский, а в 2000-х — особенно громко — уже с видеоиграми. Именно благодаря ему американские политики, включая Хилари Клинтон, узнали заветную аббревиатуру GTA, которая на их язык переводится как «я дурак и ничтожество, но если я буду на каждом углу кричать о вреде жестоких видеоигр для детей, то меня начнут слушать». Именно благодаря ему игровая индустрия получила своего лучшего антигероя (сейчас его место занял Бобби Котик) и повод для колких насмешек. Именно он породил тучу подражателей, ищущих дешевой популярности: такие (хоть и с сильным опозданием) нашлись даже в консервативной Государственной думе РФ. Но 25 сентября 2008 года все закончилось — Флоридский суд лишил горе-адвоката лицензии за то, что тот занимался ерундой и портил имидж всей профессии. Впоследствии Томпсон даже пытался подавать в суд на Facebook (администрация социальной сети не стала удалять посты, порочащие его достоинство), но у этого противника и своих джековтомпсонов хоть вагонами грузи. У нас же он был первым, за что помним и любим до сих пор.

Куда уехал цирк

Кризис крупнейших игровых выставок

2008 год запомнился кутерьмой в мире игровых выставок. Лос-Анджелесская E3 из обычного царства порока и мировых премьер превратилась в скучную экспозицию тракторного оборудования под названием E3 Media and Business Summit и, как результат, собрала всего 5000 посетителей. Планировалось, что, когда под ногами не путаются случайные люди и фотомодели, прессе будет проще работать, а разработчикам — показывать игры. Но такой формат не понравился никому, ведь E3 — это прежде всего шоу, а для заключения сделок и произнесения умных речей существует GDC. Для обычных игроков организаторами была придумана E for All, но и она просуществовала всего два года, так как столкнулась с отсутствием интереса у издателей (осенью их умы приковывала европейская Games Convention), прессы (для нее две E3 за год было как-то многовато) и, как следствие, нехваткой посетителей (их набралось всего 18 тысяч против 60-70 на обычных E3).

Лихорадило в 2008 году и Германию, где за право проведения крупнейшей игровой выставки Европы спорили сразу две компании: Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware из Кельна и лейпцигская Leipziger Messe. Победил Кельн — BIU удалось переманить всех крупных издателей к себе на gamescom, а Лейпциг с тех пор ежегодно принимает у себя выставку браузерных, казуальных и онлайновых игр, которая, как вы понимаете, журналистам и даром не нужна.

2009

«Продолжительность — одновременно и главная проблема подобных игр. Чем старше мы становимся, тем тяжелее находить время для любимого жанра. Обычно приходится выбирать между одной ролевой игрой и десятком не менее хороших, но более коротких проектов. И главное игровое счастье 2009 года в том, что между Dragon Age: Origins и чем-то еще выбирать не пришлось. В этом году было ровно столько достойных игр, сколько нужно, и на новый шедевр BioWare нашлось время почти у всех, кто не проканчивался до 70-го уровня десятого престижа в Modern Warfare 2 и не высаживал плантации цветков для борьбы с зомби» — Олег Ставицкий, «Игромания» №2/2010

Родились: Batman: Arkham Asylum, Dragon Age: Origins, Left 4 Dead 2, Braid, Forza Motorsport 3, Call of Duty: Modern Warfare 2, Need for Speed: Shift, Red Faction: Guerilla

Скончались: 3D Realms

— **Международный год природных волокон**

— **Разразилась «молочная война» между Россией и Белоруссией (завершилась вничью) и газовый конфликт между Россией и Украиной (время от времени вспыхивает до сих пор)**

— **Финансовый кризис 2008 года добрался до Исландии: произошел крах исландского правительства и банковской системы, премьер-министр Гейр Хилмар немедленно уходит в отставку**

— **22 января конголезский повстанческий лидер Лаурент Нкунда захвачен руандскими вооруженными силами в ходе попытки пересечь границу Руанды**

— **Умер Майкл Джексон, король поп-музыки**

Юрий Лужков о 2009 годе

A.Savin @ ru.wikipedia

«На каких машинах мы ездим, на каких самолетах летаем, какие телевизоры смотрим, какую одежду носим? Мы все потеряли!»

Теперь и в 3D!

Закрытие 3D Realms

За сотрудников закрывшейся в мае 2009 года студии **3D Realms** можно только порадоваться — в конце концов, люди десять лет жизни занимались любимым делом (потихоньку разрабатывали **Duke Nukem Forever** и играли в **World of Warcraft**) и, возможно, даже получали за это деньги. Только вот эти самые деньги закончились у них в самый неподходящий момент — когда «Дюк» был уже почти готов. После этого началась не самая красивая страница в истории игры и студии: издатель **Take-Two** пытался отсудить у 3D Realms потраченные на разработку $12 млн и получить на руки исходный код Duke Nukem Forever. Джордж Бруссард, сооснователь 3D Realms, утверждал, что не видел никаких денег, поскольку сам вложил в DNF $20 млн. Но даже эта чехарда не помешала Дюку остаться в живых — как теперь известно, помощь пришла со стороны **Gearbox Software**, которая выкупила права на франчайз и продолжила разработку.

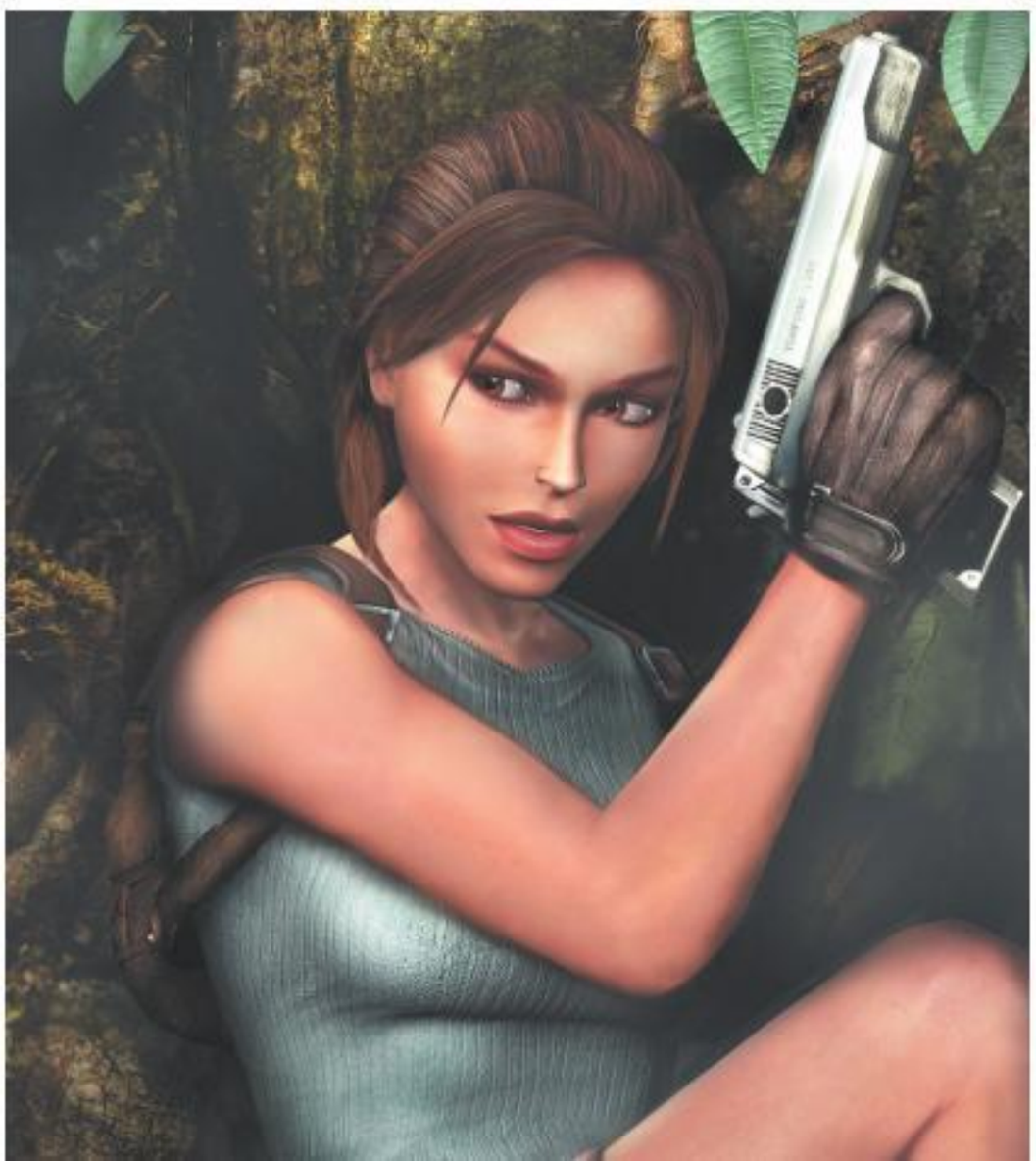
Бухта радости

Приговор основателям The Pirate Bay

Временное закрытие шведского национального торрент-трекера The Pirate Bay и предшествующий ему судебный процесс против его основателей в какой-то степени предвосхитили российские события 2010 года вокруг Torrents.ru. Только в Швеции удалось не просто прикрыть серверы трекера (это The Pirate Bay проходил еще в 2006-м), но и усадить его владельцев на скамью подсудимых. Трое основателей — Готфрид Свартхольм Варг, Фредерик Нейж и Петер Сунде Колмисоппи — явно были идейными поборниками пиратства и устроили из судебного процесса настоящее шоу: приходили в зал суда с ноутбуками и прямо оттуда поднимали «упавший» трекер. В итоге всех троих все-таки приговорили к одному году тюрьмы и выплате штрафа размером $3,58 млн в пользу и без того небедных правообладателей. Самое интересное, что после неудавшейся попытки продажи трекер продолжает функционировать и поныне, сменив одну технологию обмена файлами на другую.

Не век в девках ходить

Японцы купили Лару Крофт



Лара Крофт — последняя национальная гордость Британии (за исключением, пожалуй, честного имени Виндзорской династии и прав на творчество The Beatles), еще не принадлежащая иностранцам, была куплена японским издательством **Square Enix**. Кроме того, японцам достались и предыдущие владельцы Лары — издательство **Eidos**, которое сто лет в обед как не выпускало ни одной успешной (или хотя бы просто хорошей) игры и поэтому было вечно убыточным. В отличие от «свадьбы» **Activision** и **Blizzard**, это слияние прошло на удивление безболезненно для игр компании: с тех пор даже успела выйти первая хорошая игра про Лару Крофт, а на подходе уже третья часть **Deus Ex**, ролики для которой делают... создатели серии **Final Fantasy**.

2010

За минувшие десять лет вышло 120 номеров журнала «Игромания». За это время мы несколько раз сменили формат, объем, бумагу, дизайн, место жительства и редакционный состав. Неизменным осталось одно — наша любовь к играм, которые за это время стали только лучше и интереснее. Лишним подтверждением этому станет подведение итогов последнего года в этой декаде, которое по традиции состоится в следующем, февральском номере. Оставайтесь с нами, не переключайте журнал. Искренне ваша, редакция «Игромании».

Родились: Bayonetta, Mass Effect 2, BioShock 2, Heavy Rain, God of War 3, Metro 2033, Alan Wake, Red Dead Redemption, Final Fantasy XIII, Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction, The Settlers 7: Paths to a Kingdom, Super Mario Galaxy 2, StarCraft 2, Mafia 2, Halo: Reach, Civilization 5, Fable 3, Fallout: New Vegas, Vanquish, Call of Duty: Black Ops, Assassin's Creed: Brotherhood, Need for Speed: Hot Pursuit, Gran Turismo 5

Скончались: Budcat Creations

— **Международный год биоразнообразия**

— **Математический институт Клэя присудил Григорию Перельману премию в размере $1 млн за доказательство гипотезы Пуанкаре, однако математик отказался от приза, мотивировав это тем, что не согласен с решениями организованного математического сообщества**

— **Вскоре после празднования пятилетия событий Первой Киргизской Революции ее бывшие идеологи, недовольные своим нынешним положением, инициируют Вторую Киргизскую Революцию**

— **Взрыв на нефтедобывающей платформе Deepwater Horizon приводит к одной из крупнейших техногенных катастроф и (по версии создателей сериала South Park) пробуждению Ктулху**

Леонид Парфенов о российском тв

«Вечнозеленые приемы, знаномые каждому, кто застал Центральное телевидение СССР, когда репортажи подменяет протокольная съемка встречи в Кремле, текст содержит интонационную поддержну, когда существуют каноны показа: первое лицо принимает министра или главу региона, идет в народ, проводит саммит с зарубежным коллегой. Это не новости, а старости, повторение того, как принято в таких случаях вещать» — на церемонии вручения премии имени Владислава Листьева, 25 ноября 2010 года

HitmanXS @ ru.wikipedia

Просвещенный абсолютизм

Российская власть обратила внимание на видеоигры. Снова

Фото © kremlin.ru

Разразившийся в конце 2009 года мини-скандал вокруг Modern Warfare 2 (в центре событий — уровень No Russian, в котором дозволялось убивать гражданских лиц в российском аэропорту) привел к тому, что действующая власть в очередной раз обратила свое внимание на видеоигры. Еще в конце апреля Дмитрий Медведев отметил, что Россия должна поддерживать собственные разработки, а не полагаться на иностранные. В Минкомсвязи с главой государства охотно согласились и уже через неделю попросили выделить 500 млн рублей на создание шести серий военных игр-симуляторов.

То, как отечественная индустрия тратит деньги в современных условиях, наглядно продемонстрировала майская Конференция разработчиков игр, на которой одних только «веселых ферм» набралось не на один веселый колхоз. Утешает то, что по задумке Минкомсвязи за реализацию интерактивно-патриотического проекта должна отвечать компания «1С», с тех пор анонсировавшая ровно одну крупную игру соответствующей тематики — «**Ил-2 Штурмовик: Битва за Британию**», которая уже не первый год вполне успешно разрабатывается без казенных миллионов. На наш взгляд, это лишний раз подтверждает, что для создания хороших игр в России достаточно невмешательства государства, а федеральные субсидии нужны разве что проектам вроде «**Боец С.О.Б.Р.**» и «**Боец спецназа ФСКН России**».

Я уважаю пирата

Запрет видеоигр в Сомали

28 января 2010 года сомалийская исламистская группировка «Хезб аль-Ислам» запретила на подконтрольных им территориях видеоигры. Совсем. «Видеоигры созданы так, чтобы способствовать разрушению традиций нашего общества» — так говорится в послании шейха Мохаммеда Омара, главного пропагандиста группировки. Очевидно, говоря о традициях, Мохаммед Омар имел в виду пиратство, которое стало главным источником дохода для многих жителей Сомали, с тех пор как государственность на этой территории фактически исчезла. Ранее бдительные поборники нравственности уже запретили спорт и кинематограф, так что у подрастающего поколения фактически не осталось развлечений, кроме религии и войны. Стоит отметить, что со времен запрета количество громких нападений пиратов на международные суда в целом стало меньше, чем в минувшие годы, однако едва ли в этом есть хоть какая-то заслуга группировки «Хезб аль-Ислам».

Теперь и сегодня — вчера

Игры следующего десятилетия

В последней новостной заметке этого материала позвольте в двух словах обозначить, что ждет игровую индустрию в самом ближайшем будущем. На начало декабря 2010 года **Microsoft** отрапортовала о 2,5 млн проданных Kinect. В то же время **Sony** заявила, что отгрузила в розничные сети (но еще не распродала) почти вдвое больше устройств PlayStation Move.

Вместе с этим второго декабря (то есть одновременно со сдачей этого номера «Игромании» в печать) в продажу в США поступят первые консоли OnLive. И вот тут мы, друзья, находимся буквально на пороге будущего: если Microsoft утверждает, что для комфортной игры пользователю не требуется геймпад, то Стив Перлман и его команда, напротив, считает, что геймпад нужен, а вот консоль — уже не обязательна.

Первые рецензенты соглашаются с Перлманом далеко не единогласно: хотя положительных отзывов более чем достаточно, некоторые критики указывают на нестабильную скорость отклика (лаг составлял от 40 до 200 миллисекунд) и качество видео. Однако мы считаем нужным заметить, что предыдущей командой чудаков, которые взялись доставлять пользователям игры напрямую, минуя магазины, была компания **Valve**, а их нелепый черно-серый сервис назывался Steam.

Уже торт

Наш небольшой экскурс в историю не был бы полным без небольшой колленции самых доставляющих интернет-мемов, так или иначе связанных с играми. За прошедшие десять лет свой вклад во всемирную копилку цифрового бреда внесли все. И форумные тролли, и обычные игроки, и даже главы крупных корпораций. В этой небольшой заметке мы постарались отобрать для вас самые жирные лулзы. Только одно примечание: мы намеренно не стали собирать здесь все известные мемы вроде All your base are belong to us, подвигов Лероя Дженкинса или шуток про пирог в Portal. А старались отобрать самое смешное и душевное. Поехали!

P.S. Буквы в заголовках любезно позаимствованы с сайта lurkmore.ru.

Со вкусом крабе

На выставке E3 2006 по полной программе опозорилась Sony. Ее конференцию иначе как жалкой назвать было нельзя. Но нет худа без добра: за два часа родилось сразу несколько мемов, главным источником которых стал Билл Рич, продюсер игры Genji: Days of the Blade (средняя оценка прессы — 5,5 балла). Сказал он буквально следующее: «Genji — это игра, основанная на японской истории, на битвах, которые действительно происходили в древней Японии <...> И вот тут на вас нападает Гигантский Вражеский Краб! Вы должны перевернуть его на спину и атаковать его слабую точку для большого урона». Также в качестве одной из особенностей игры он упомянул «смену оружия в реальном времени».

Вот так фразы Giant Enemy Crab и Massive Damage стали народными («real-time weapon change» как-то не прижилась) и потом не раз использовались при виде любого, даже не гигантского вражеского краба. Образ появлялся и в других играх в качестве пасхалок. Например, в Patapon для PSP один из боссов был как раз гигантским вражеским крабом. А в Scribblenauts для DS его можно было вызвать для прохождения одного из уровней.

На конференции Sony прозвучало еще несколько заразительных фраз («Riiiiidge Raceeerrrr!»), но их мы предлагаем оценить самостоятельно, посмотрев на YouTube видео под названием «Sony e3 2006 Press Conference in 1 minute».

Интернет от детей тупеет

В 2006 году в интернете появилось видео *очень* злого немецкого мальчика, который пытается во что-то поиграть на компьютере. Парень орет как резаный, лупит клавиатуру об стол, издает нечленораздельные звуки и, кажется, вот-вот скончается от кровоизлияния в мозг. Суть такова: компьютер тормозит и долго загружает Unreal Tournament (парень бесится), а когда игра запускается и героя убивают, у него вообще начинается истерика.

Позже выяснилось, что все это — постановка, а парень — отличный актер. Этим видео он хотел привлечь внимание к ситуации с играми в Германии. Там, если кто не знает, власти тотально запрещают продавать чересчур кровавые игры из-за их дурного влияния на детей.

Видео находится на YouTube по ключевым словам «Crazy German Kid». Оно стало настолько популярным, что породило десятки ремиксов и смешных переводов на английский. Самый гениальный и смешной ремикс ищите по названию Angry Classical Music.

У немецкого мальчика нашелся и англоговорящий последователь. В 2009 году появилось видео с реакцией игрока на удаление аккаунта в World of Warcraft его мамой. Видео снял и залил брат несчастного. За полторы минуты подросток замучил одеяло, сходил в стенной шкаф (говорят, в Нарнию), разделся до трусов и выбесился по полной программе. Скорее всего, видео тоже постановочное (хотя доказательств нет), но менее смешным оно от этого не становится. Ищите по ключевым словам «Greatest freak out ever (ORIGINAL VIDEO)». Ролик посмотрели уже 37 миллионов человек. За ними будете.

Гном NOM NOM NOM

31 октября 2004 года появился Гном — или Гнум, как его позже прозвали. В этот знаменательный день человек с ником Asci создал на форуме gamedev.ru тему с заголовком «Зацените Гнома». Внутри оказалась жуткого качества трехмерная модель дварфа, а заодно и места, «где он живет». Автор просил не ругать его слишком сильно, а то «обидно будет». Наверное, он и сам не предполагал, что прославится на весь рунет.

Модель гнома, конечно, получилась ужасной с технической точки зрения, но что-то в ней было такое душевное, родное и близкое, знакомое всем жителям нашей страны. Автор, не побоимся этого слова, в низкополигональной модельке отразил всю суть России вообще и российской игровой индустрии в частности. И от этого делается как-то не по себе.

Гном потом появился в бесчисленных фотожабах, нескольких играх, стал неофициальным символом сайта gamedev.ru, а тема с его обсуждением до сих пор (спустя шесть лет!) жива и обрастает новыми комментариями. Присоединиться можно здесь: *www.gamedev.ru/art/forum/?id=5592*.

И животноводство!

Журналисты тоже иногда становятся героями мемов. В 2003 году на выставку E3 сайт IGN заслал десант из четырех игрожуров. Nintendo показывала им какую-то новую игру про Пакмена. Парни на презентации откровенно скучали, что и заснял на пленку неизвестный фотограф. В следующем году той же четверке с IGN на той же выставке та же компания Nintendo показывала новую игру из серии Zelda — реакция журналистов оказалась куда более бурной!

Дальше дело техники. Кто-то заметил сходство между двумя фотографиями, поставил их рядом — и вот уже готов свежий мем. Люди начали тысячами делать мини-комиксы из четырех кадров вроде того, что вы видите неподалеку. Схема простая: на первом кадре показывается что-то скучное, на втором — реакция четверки журналистов, на третьем — скучное превращается в крутое, на четвертом — эйфория! Если вы еще не видели подобные креативы, погуглите по ключевым словам «Gaijin 4Koma» — хорошее настроение гарантировано.

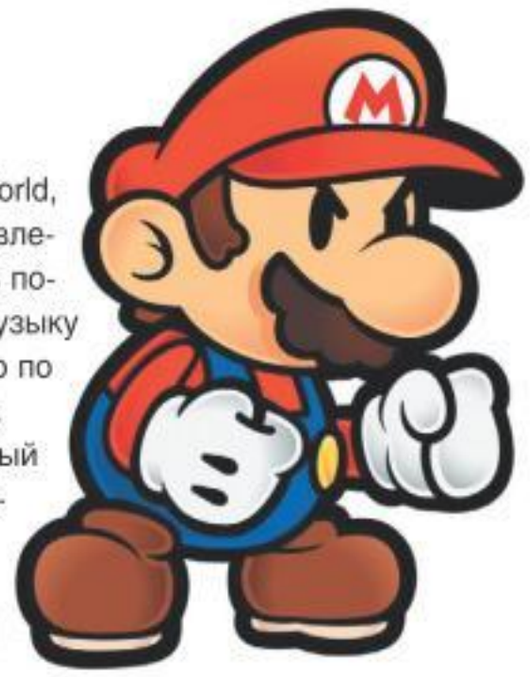
Камвхора

Когда президенты больших корпораций стараются показать свою близость к народу, из них получаются отличные мемы. Догадались, о ком речь? Конечно же, о Стиве Балмере! Глава всея Microsoft иногда ведет себя на людях так, как не рискуют вести себя даже многие менеджеры среднего звена. Вирусные видео с участием этого эксцентричного человека собирают миллионы просмотров на YouTube.

Впервые Стив там отметился в 2001 году. Минутный ролик под названием «Steve Ballmer going crazy» показывает, как на одной из конференций Microsoft пузатый лысый мужичок прыгает по сцене как обезьяна, визжит фальцетом и пытается завести зал. И у него получается!

А в другом видео (ищите по названию Steve Ballmer — Developers) потный, как будто только из спортзала, Балмер секунд десять как заведенный повторяет «developers, developers, developers» («разработчики, разработчики, разработчики»), таким образом демонстрируя любовь своей корпорации к, понятно, разработчикам. Одним словом, то ли он человек без комплексов, то ли прилетел к нам с другой планеты на одном корабле с Жанной Агузаровой.

Расово верный



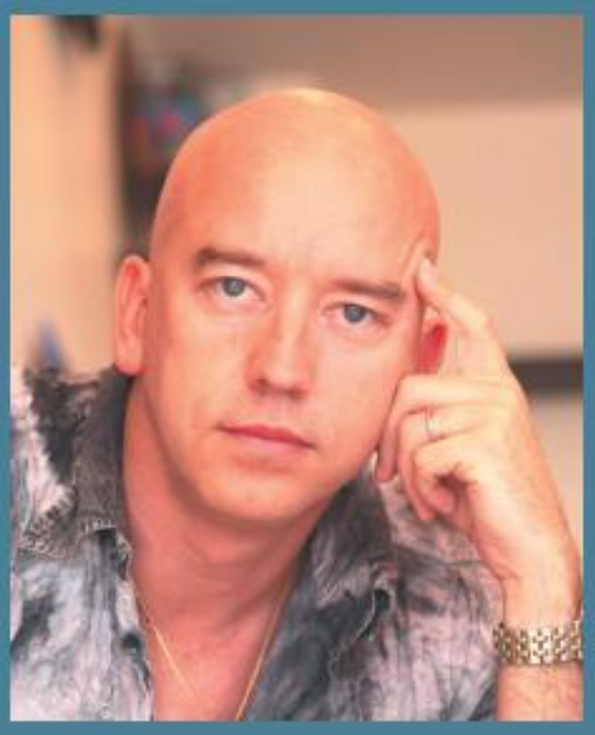
В 2007 году у японских создателей модов появилась новая забава: создавать уровни для игры Super Mario World, которые проходят сами себя. Дизайн этапов таков, что Марио сам, без помощи игрока, двигается в нужном направлении, как бы играя сам в себя. Талантливые люди тут же начали соревноваться между собой, кто сделает уровень позаковыристее. Вскоре этот вид времяпрепровождения эволюционировал: прохождение стали накладывать на музыку так, чтобы игровые звуки совпадали с нотами композиции. Эту тему чуть менее чем полностью раскрывает видео по адресу *www.youtube.com/watch?v=Xz0PaPpmGa* (название приводить бесполезно, так как в нем одни иероглифы).

Вообще, японцы очень творческие люди и очень любят Марио. В 2006 году они портировали на PC музыкальный редактор из обучающей игры Mario Paint (изначально вышла на Super Nintendo). Он обрел гигантскую популярность в Японии, а позже и западные композиторы стали создавать ремейки хитов при помощи такого, в общем-то, примитивного инструмента. Один человек даже умудрился скопировать эпичнейшую металлическую балладу Through the Fire and Flames группы Dragonforce. Ищите ее по названию «Mario Paint — Through the Fire and Flames — Dragonforce». А вообще, подобных, с позволения сказать, каверов на YouTube полно. Тысячи их.

Призвали к ответу

По просьбе «Игромании» неслучайные люди из игровой индустрии рассказывают, чем им запомнилось минувшее десятилетие

Тони Уоткинс



директор
EA Russia

Личный топ-5 десятилетия
1. World of Warcraft
2. The Sims 2
3. GTA 3
4. Серия Battlefield
5. Black

Главное событие десятилетия
Производство социальных игр бешеными темпами.

Главная ошибка/разочарование десятилетия
PSPgo.

Что еще
Лично для меня главное воспоминание десятилетия — что я пришел работать в EA и познакомился с целым новым миром видеоигр! Раньше-то я только игровые автоматы видел.

Дмитрий Гусаров

глава
Katauri Interactive

Личный топ-5 десятилетия
1. Puzzle Quest
2. Ragnarok Online
3. World of Warcraft
4. Final Fantasy X, XII
5. Battlefield

Главное событие десятилетия
Переход от сингл-игр к онлайну во всех жанрах.

Главная ошибка/разочарование десятилетия
Случилось просто огромное количество всяких провалов в онлайне, главного и нет.
Hellgate: London, Tabula Rasa, Auto Assault, Age of Conan, Final Fantasy XIV.

Что еще
Было много как хороших игр, так и очень плохих. Игры стали гораздо красивей, чем игры девяностых годов. Но, увы, игры стали гораздо тупее, т.к. теперь создаются для казуальной аудитории.

Крис Тейлор

руководитель
Gas Powered Games

Личный топ-5 десятилетия
1. Battlefield 1942
2. Серия LEGO
3. Montezuma
4. Серия Pikmin
5. Plants vs. Zombies

Главное событие десятилетия
Что-то между социальными играми для Facebook и играми для iOS. Аудитория все растет, игры становятся сложнее, но теперь они как никогда доступны. Я подозреваю, в следующем десятилетии этот рынок еще ударит.

Главная ошибка/разочарование десятилетия
Я не знаю, могу ли выделить что-то одно. Я наблюдал эволюцию бизнеса: что-то растет, что-то наоборот. В индустрии появилось много всего нового: 3D, контроллеры с датчиками движения, облачные вычисления. И мы не знаем, что со всем этим станет, можем только догадываться. Я думаю, оглядываясь назад, можно сказать, что главной ошибкой был весь этот традиционный большой бизнес видеоигр... Но разве это так важно? Это часть жизни! Важно — что будет дальше.

Что еще
Мне кажется, последние 10 лет были довольно крутыми. Мы увидели, как консоли напрямую конкурируют с PC-играми и где-то побеждают, но, думаю, все дело в том, что поддерживать ПК для многих стало слишком накладно. Надеюсь, компьютеры еще догонят всех благодаря онлайну и вернут лидерство. Деньги бы я поставил именно на них!

Рон Гилберт

начальник
Тима Шейфера

Личный топ-5 десятилетия
1. World of Warcraft
2. Limbo
3. Animal Crossing
4. Deathspank («Да-да, это бесстыдный пиар!» — Рон Гилберт)
5. — (очевидно, Гилберту в этом десятилетии понравилось всего четыре игры. — Прим. «Игромании»)

Главное событие десятилетия
XBLA. Этот сервис открыл дорогу маленьким загружаемым играм, которые могут перевернуть индустрию.

Главная ошибка/разочарование десятилетия
Игры для Facebook.

Что еще
Зачем русские бандиты носят тренчи? Никогда этого не понимал.

Сергей Галенкин

директор по маркетингу «1С-СофтКлаб Украина»

Личный топ-5 десятилетия
1. World of Warcraft
2. Дилогия Uncharted
3. Team Fortress 2
4. Left 4 Dead
5. Трилогия God of War

Главное событие десятилетия

Главный тренд декады — социализация игр. Начался массовой гонкой за EverQuest, продолжился убийцами World of Warcraft, перерос в игровые социальные сети (Steam, Xbox Live), игры в социальных сетях (FarmVille) и продолжается интеграцией реальной жизни с виртуальной (Real ID в World of Warcraft и StarCraft 2, когда игра рапортует о друзьях из Facebook, играющих во что-то прямо сейчас).

Главная ошибка/разочарование десятилетия

Главное разочарование: игры так и не смогли перейти на следующий уровень. Мы верили, что в начале XXI века их будут воспринимать как книги и кино, что они смогут заставить смеяться, плакать и задумываться. Не получилось, игры как-то незаметно сосредоточились на двух полюсах. С одной стороны — изобилующие убийствами развлечения для подростков и лиц, к ним приравненных, с сюжетами на уровне русского фэнтези (за редкими исключениями). С другой — игры для домохозяек и казуалов, вроде Wii, казуалок «найди предмет на картинке» и бесконечных ферм.

Что еще

Несмотря на то, что «повзрослеть» у игр не получилось, они все-таки смогли занять свое место рядом с другими развлечениями: консоль есть в двух третях американских семей, а по времени и частоте использования приставки потихоньку приближаются к телевизорам.

Виктор Кислый

директор Wargaming.net

Личный топ-5 десятилетия
1. Civilization 4
2. Call of Duty 4: MW
3. World of Warcraft
4. Half-Life 2
5. Napoleon: Total War

Главное событие десятилетия

В то время когда многие аналитики прогнозировали смерть PC-играм — они взяли, да и выстрелили. Триумфальное возвращение случилось в связи с тем, что разработчики и издатели перебрались в онлайн. Именно здесь осталась возможность избежать пиратства и не нести огромные убытки.

Главная ошибка/разочарование десятилетия

Прекращение функционирования после двух с половиной месяцев работы многопользовательского шутера All Points Bulletin.

Что еще

За последние 10 лет игровая индустрия прошла путь от условно-зачаточного состояния до крупнейшего поставщика развлекательных сервисов, опередив на голову кино и музыку. Наконец, у большинства игроков сложилось четкое представление о том, что для домашних развлечений необходима отдельная специализированная платформа, в связи с чем мы все стали свидетелями войны производителей контроллеров. Кто победит — еще станет известно в будущем: возможно, свеженастроенные Kinect и Move смогут вытеснить платформы прошлого.

Что касается жанровой составляющей, то минувшая декада стала не только кладбищем для пошаговых стратегий и стратегий в реальном времени, но и площадкой для рождения мегапопулярного многопользовательского сегмента. Рост интернет-индустрии устремил все больше людей в онлайн, а мировые игроделы, стараясь не отставать от моды, предлагают игрокам онлайн-проекты с сильно развитой социальной системой. В целом десятилетие доказало, что игры шаг за шагом выбираются из своего тёмного компьютерного угла и превращаются во что-то, во-первых, более активное, а во-вторых — понятное большему числу людей.

Александр Кузьменко

глава Games.mail.ru

Личный топ-5 десятилетия
1. Half-Life 2
2. Mass Effect
3. Max Payne
4. Guitar Hero
5. Call of Duty 4: MW

Главное событие десятилетия

Выход игры World of Warcraft — это самое главное событие новейшей игровой истории. Конечно, до этого была Ultima Online, EverQuest и десятки менее известных игр, но именно после «Варкрафта» все и началось. Эта гениальная игра навсегда изменила мир, заставив миллионы людей по-настоящему верить в то, что мир с другой стороны монитора куда реальнее настоящего. Выход этой игры начал необратимую цепную реакцию: по большому счету без WoW не было бы ни бума азиатских MMO, ни социальных игр, ни всего того, что называется в наши дни игровой индустрией.

Главная ошибка/разочарование десятилетия

Выход Wii, самой популярной консоли текущего поколения, сложно назвать провалом — наоборот, это чуть ли не самый крупный успех компании Nintendo и однозначный лидер в гонке современных игровых платформ. Напичканная электроникой прошлого века и удивляющая «революционным контроллером», который революционен не больше, чем пульт для переключения каналов телевизора, Wii нашла свое место в сердцах людей, для которых игры — это не Call of Duty, и даже не Mario, а WiiSports, Wii Fit и другие «тренажеры для похудения». И в этом не было бы ровным счетом ничего плохого, если бы все без исключения остальные участники индустрии вдруг резко не кинулись делать «как у Nintendo». Чем это закончилось, вы и сами видите.

Что еще

У любого человека, кто интересуется играми не первый десяток лет, рано или поздно пропадает всякое желание делать прогнозы на будущее. В восьмидесятые игры были совсем не такими, как в девяностые, а в двухтысячные игровая индустрия изменилась сильнее, чем за всю предыдущую свою историю. Могли ли мы десять лет назад всерьез говорить о 90-миллионной аудитории «Любимой фермы», если десять лет назад не существовало даже такой штуки, как Facebook? Что будет дальше — непонятно и непредсказуемо, а поэтому — дико интересно.

Олег Ставицкий

приглашенный интеллигент

Личный топ-5 десятилетия
1. Shadow of the Colossus
2. Flower
3. Portal
4. Rez
5. Bloom HD

Главное событие десятилетия

По-моему, произошло два очень важных перелома. Во-первых, легализация маленьких скачиваемых игр (будь то аппы для айфона или игры для XBLA/PSN). То есть под игрой больше не понимается многогигабайтная гаргантюанская штуковина, которую делали пять лет. Во-вторых, сформировалась и прекрасно себя чувствует инди-культура компьютерных игр. Два этих события вместе привели к тому, что у нас, наконец, появилось две системы, как в кино: большая, студийная — и маленькая, независимая, гаражная. Как это обычно бывает, маленькая питает большую идеями, а большая маленькую — деньгами. Так что поток новых идей наладился, и за индустрию в целом спокойно: свой Дэвид Линч, способный на студийные деньги снять авторское кино, у нас обязательно появится.

Главная ошибка/разочарование десятилетия

Несмотря на все старания аниматоров, шейдеры, motion capture глазных яблок, синхронизацию речи и прочую технологичесную бурду, поцелуй двух компьютерных персонажей на экране по-прежнему вызывает животный ужас и отвращение. Это какие-то два полированных бревна, которые тыкаются губами друг в друга, издавая при этом пугающие чавкающие звуки. У нас все еще нет нормальной мимики, мы все еще не умеем брать крупные планы так, чтобы лицу на экране можно было верить. Проще говоря, взрослая драма, построенная на актерской игре, в компьютерных играх все еще невозможна. Именно поэтому (а также потому, что там глупый надуманный сценарий и диалоги из плохого венгерского порно) так невыносимо смотреть на Heavy Rain, которая мнит себя авторским триллером. В общем, если совсем просто, то разочарование года — это, наверное, вера в то, что Дэвид Кейдж — это первый серьезный европейский auteur от мира компьютерных игр.

Что еще

(Олег не счел нужным добавлять что-то к сказанному выше, но это не значит, что у него закончились злые и обличительные мысли и истории из жизни панд. — Прим. «Игромании»)

Жанр
Платформер
Издатель
Disney Interactive Studios
Разработчик
Junction Point
Платформа
Wii

УШИ И ХВОСТ НОМЕРА

Epic Mickey

Этот слегка придурковатый весельчак с круглыми ушами знаком вам еще с детства — именно он наверняка был нарисован на вашем первом школьном портфеле, картридже с игрой или коврике в ванной. Для большинства людей Микки-Маус был всегда. И именно благодаря этому в его бесконечной биографии накопилось множество темных пятен и скелетов в шкафу, которые очень здорово омрачают имидж лучшего друга всех детей. Поэтому вдвойне удивительно, что сделать по-настоящему мрачную игру про Микки-Мауса догадались только сейчас. Мы решили поддержать инициативу Уоррена Спектора и взглянуть на детского героя с непривычной точки зрения.

И, верно, ангельский быть должен голосок!

Как известно, Микки-Мауса придумал боявшийся мышей аниматор Уолт Дисней (первоначально мышь носила громоздкое и старомодное имя Мортимер), а впервые на экране легендарный грызун появился в 1928 году в мультфильме «Безумный самолет». Микки стал своеобразным символом поп-культуры тех лет, он быстро разошелся по комиксам, мультфильмам, майкам, пеналам, носовым платкам, а спустя много лет — и по многочисленным видеоиграм. Но особую пикантность всему этому придавал тот факт, что быстро ставший миллионером старина Дисней еще и сам озвучивал своего персонажа вплоть до 1946 года. Из-за злоупотребления табаком (Уолт Дисней скончался от рака легких в 1966 году) его голос со временем охрип и уже не мог имитировать фирменный фальцет Микки-Мауса. Впрочем, кто кого имитировал — это отдельный вопрос. Сам Дисней неоднократно повторял, что любит Микки-Мауса больше, чем всех своих женщин, и даже в какой-то степени ассоциирует себя с этой рисованной мышью.

На иллюстрации: Уолт Дисней в 1938 году.

Чтобы лучше слышать

Вы никогда не увидите ушей Микки-Мауса в профиль — в любом кадре любого мультфильма они демонстрируются строго с одного ракурса, вне зависимости от положения тела героя. То есть по всем законам логики они должны иметь шарообразную форму. Большие уши, кстати говоря, ни в коем случае не недостаток: так, шумеры и китайцы всегда изображали мудрецов с большими, оттопыренными ушами, поскольку они считались признаком незаурядного ума. Что до Микки-Мауса, то его ум проявился в финансовом благополучии: сейчас стоимость персонажа оценивают более чем в три миллиарда долларов. Компания Disney даже пролоббировала закон 2008 года о продлении срока охраны авторских прав (Микки, отметив свое семидесятилетие, должен был обрести статус общественного достояния, а не продолжать «торговать телом»). Теперь новый закон часто называют «законом Микки-Мауса».

На иллюстрации: неизвестный шумерский правитель. Его наверняка дразнили в школе.

Геноцид и сублимация

В игре Epic Mickey Микки-Маус не расстается с рисовальной кисточкой, что, безусловно, выдает в нем тонкую художественную натуру. Среди известных коллег Микки по художественному цеху был как минимум один признанный гений (Леонардо да Винчи), один сумасшедший (Винсент Ван-Гог) и один безусловный злодей (Адольф Гитлер). Известно, что будущий фюрер, рейхсканцлер и верховный главнокомандующий нацистской Германии в юности увлекался живописью и даже пытался поступить в Венскую художественную академию. И кто знает, как бы повернулась история XX века, получи работы юного Гитлера от профессоров на несколько баллов больше. Но карьера неудавшегося художника пошла по другому пути, приведя в итоге к убийствам миллионов человек, концлагерям и газовым камерам.

На иллюстрации: работа Адольфа Гитлера под названием «Двор старой резиденции в Мюнхене».

Корпорация добра и боли

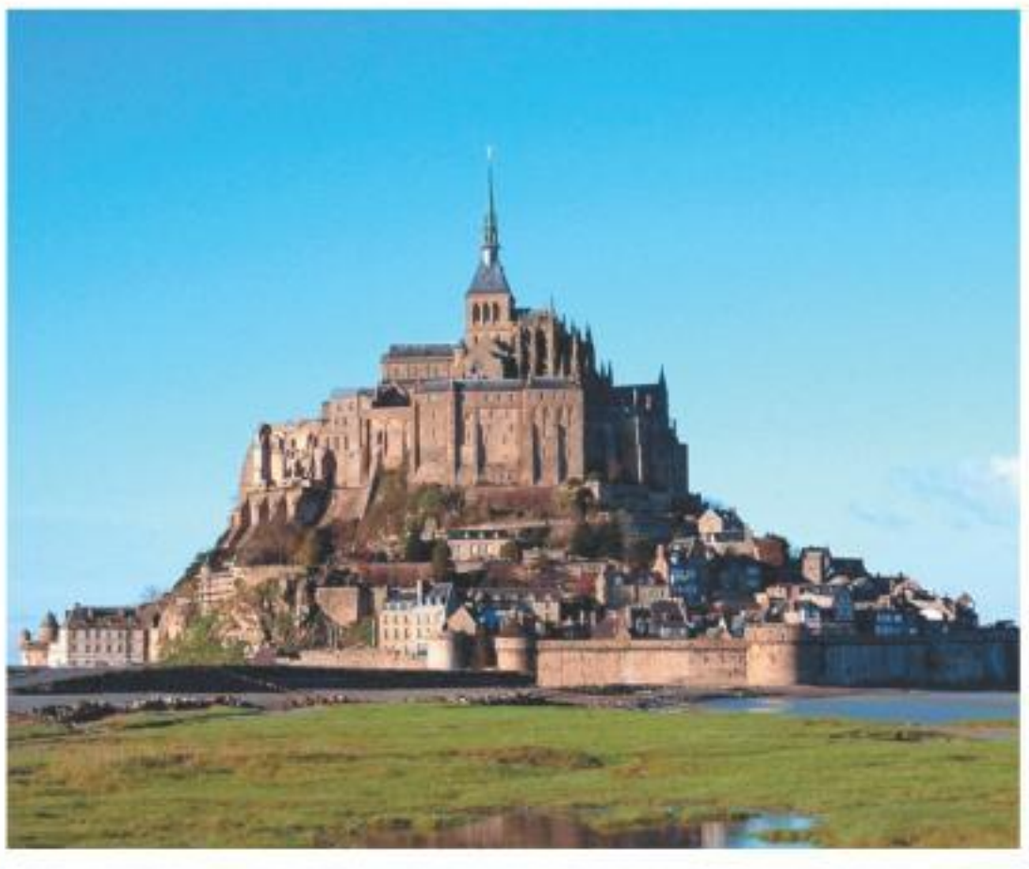
Трудно подсчитать все фильмы, мультфильмы, клипы и сериалы, в которых за восемьдесят с лишним лет жизни успел засветиться Микки-Маус. В частности, силуэт его головы и ушей можно увидеть почти во всех работах «Диснея», но мы хотим отметить появление Микки в тринадцатом сезоне мультсериала South Park (эпизод под названием The Ring). Там Микки предстает в качестве злого босса компании Disney, лично избивающего участников поп-группы Jonas Brothers, когда те посмели отказаться носить на сцене «кольца чистоты», свидетельствующие об их непорочности. По задумке Микки «кольца чистоты» на музыкантах привлекают на концерты Jonas Brothers большое количество девочек-подростков, мечтающих заняться с ними сексом. Продажа колец поклонницам приносит очень большой доход компании, но герои сериала в конце концов раскрывают алчные планы Микки, после чего тот превращается в монстра и начинает крушить концертный зал.

На иллюстрации: Микки объясняет Jonas Brothers, как нужно вести бизнес.

Казалось бы, при чем тут Дисней?

Компания Disney, когда-то начинавшая с детских мультиков про говорящую мышь (кстати, ранние диснеевские мультфильмы были довольно жестоки), сейчас превратилась в огромную транснациональную корпорацию, владеющую несколькими кино- и игровыми студиями, сетями телерадиовещания, тематическими парками развлечений с капиталом в 69 млрд долларов. Несмотря на приторный «семейный» имидж, на деньги принадлежащей «Диснею» компании Miramax в 1994 году был снят вполне взрослый (в частности, слово fuck употребляется в фильме 271 раз) шедевр «Криминальное чтиво». А в не менее шедевральной «Цельнометаллической оболочке» Стэнли Кубрика американские солдаты, маршируя по развалинам вьетнамского города, хором распевали марш Микки-Мауса, текст которого в переводе звучит примерно так: «Мы играем честно, работаем на совесть. Дружно мы живем. Микки-Маус, Микки-Маус! Знамя держим высоко. Маршируем с ним по миру далеко-далеко. Микки-Маус, Микки-Маус!»

На иллюстрации: Марселлас Уоллес в момент отчаяния.



Спасение рядового Мауса

Слово «Микки-Маус» среди американских военных было кодовым названием для операции по высадке войск во Франции, начавшейся 6 июня 1944 года, также известной как D-Day. Нормандская операция не только открыла западный фронт Второй мировой войны (до этого СССР приходилось в одиночку принимать на себя удар всей немецкой армии), но и стала самой крупной десантной операцией в истории — в высадке приняли участие более трех миллионов человек. Союзники разбили немецкую армию, 25 августа освободили Париж и к осени 1944 года приблизились вплотную к западным границам Германии. А спустя полвека мы с вами получили гигантское количество игр и фильмов, так или иначе инсценирующих знаменитую баталию.

На иллюстрации: гора Сен-Мишель в Нормандии. На саму битву насмотрелись, хватит.

Георгий Курган

Жанр
Убийство по-итальянски
Издатель
Ubisoft Entertainment
Разработчик
Ubisoft Montreal

Издатель в России/ локализатор
Акелла/Vellod
Похожесть
Серия Hitman
Infamous
Grand Theft Auto 4

Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC (2011), Xbox 360, PS3
Сайт игры
assassinscreed.ubi.com/brotherhood

Путь Про

Assassin's Creed Brotherhood

Новая боевая система не позволяет стоять в сплошном глухом блоке — заломят руки и прирежут. Зато вы, в свою очередь, можете сочно врезать врагу коленом под дых.

Давайте смотреть правде в глаза: мы живем в эру победившего винегрета. Столкнувшись с общекультурным кризисом идей, талантливые люди по всему миру стали смешивать все и со всем в надежде получить нечто совершенно новое. От этого в классическую английскую литературу врываются зомби, Сталин встречается с марсианами, в магазинах появляются игры вроде DJ Hero, а в ваших музыкальных плеерах — Леди Га-Га, которую, при всех ее безусловных талантах, в 80-х бы никто даже не заметил — в то время на сцене выступали не в пример более яркие фрики. Возможно, именно поэтому франко-канадская компания **Ubisoft Montreal** ведет себя как типичный американский продавец из телемагазина.

В **Assassin's Creed** есть паркур, убийство тамплиеров и элементы научной фантастики. Но это еще не все! Позвоните нам прямо сейчас, и в сиквеле вы получите ролевую систему и последние изобретения Леонардо да Винчи! А если вы окажетесь среди первых тридцати дозвонившихся, то получите эксклюзивный подарок — **Assassin's Creed: Brotherhood**, в котором будет несколько сотен второстепенных квестов, возможность управлять тайным обществом ассасинов и прыгать с парашютом!

Но самое удивительное заключается в том, что в итоге всех этих манипуляций у Ubisoft получается... **GTA**.

Брат 2.0

Как только приходит осознание того, что в Brotherhood можно угонять лошадей (хотя вообще-то это всего лишь необязательный бонус), — сходство становится портретным. Assassin's Creed неожиданно стала игрой, сопоставимой по масштабам и предлагаемым возможностям с проектами **Rockstar**. Последние, впрочем, могут не беспокоиться: персонажи, сеттинг, юмор и прочие тонкие вещи все еще удаются им лучше, чем кому бы то ни было.

Первые несколько часов ничто не предвещает беды: как и вторая часть, Brotherhood предельно неспешно раскачивается. Сначала нас обстоятельно знакомят с кратким содержанием предыдущих серий, затем следует пролог, в котором Эцио Аудиторе занимается домашними хлопотами и сексом с Катериной Сфорцей, вскоре после этого своими глазами видит, как Чезаре Борджиа убивает дядюшку Марио и прибирает к рукам Эдемское яблоко. Тем временем в XXI веке Десмонд Майлс и остальные члены ассасинского кружка сбегают от тамплиеров в Италию и поселяются в заброшенном родовом гнезде Аудиторе. Десмонда снова усаживают в «Анимус» и отправляют в путешествие по волнам генетической памяти. На этот раз задача — выяснить местонахождение Яблока.

Начиная с этого момента за сценарием, в принципе, можно следить от случая к случаю: там — привычные тайны мадридского двора, скандалы, интриги, расследования и прочие вещи, ради которых раньше было принято читать «Трех мушкетеров». Лишь в последних нескольких миссиях сюжет Brotherhood скатывается в истерически хлюпающую мясорубку с багряными небесами, зарезанными женщинами, прорывом через горящий город и стремительным восхождением по осадным башням — небольшой привет **God of War**.

Ну а до этого момента ваше внимание почти гарантированно будут занимать побочные миссии. Мы уже неоднократно рассказывали, насколько в Brotherhood больше *всего* по сравнению с обеими предыдущими частями. Так вот, оказалось, что мы недооценили масштабы. Поначалу Эцио занимается обычными делами — скок-поскок молодой дроздок по крышам и стенам Рима. Убивает охранников и чиновников хитрыми средневековыми гаджетами, после чего сливается с толпой и уютно отсиживается в колодцах.

Пока игрок отвлекается на эти милые сердцу забавы, разработчики шаг за шагом затягивают его в жернова своей адской машины. Сначала предлагают убить одного из комендантов — сторонников Борджиа, сжечь вражью башню и освобо-

Управлять лошадьми в Brotherhood, честно слово, не очень удобно. А уж на узких римских улочках в них и вовсе нет никакого смысла — по крышам быстрее.

Прокачанные ассасины могут перебить отряд вдвое превосходящий их по численности. А вот молодое поколение могут и прихлопнуть, если вы не придете на помощь.

дить часть города от влияния тамплиеров. Потом выясняется, что этих районов — около десятка. Рим давно пришел в упадок, поэтому вам, словно мэру Собянину, придется разбираться с последствиями чужого свинства — восстанавливать в отбитых микрорайонах ремесленные лавки, систему водоснабжения и канализационные стоки... И начинается.

Восстановили гильдии воров, воинов и куртизанок — в каждой вам с радостью выдадут заданий. Встретили старого приятеля — тот вывалил на стол ворох контрактов на убийство. А потом на карте появляются миссии по устранению агентов тамплиеров (тех же типов, за которых вы потом будете играть в мультиплеере). И специальные поручения от Леонардо. И новые акробатические пазлы, и... В результате, когда основная сюжетная линия была пройдена, Рим полностью освобожден и восстановлен на 94% (на все это потребовалась неделя ежевечерних многочасовых сеансов игры), общий «счетчик синхронизации» моей игры по-прежнему показывал стыдные 60%.

О, где же ты, брат?

При этом, хотя Ubisoft вроде бы расширяют свою игру самым хамским и пошлым методом изо всех возможных, никакого чувства протеста это не вызывает. Не нужно придумывать какие-то хитрые причины и проводить глубокий анализ: выполнять задания просто интересно. Миссии Леонардо — потому что в них дают поуправлять деревянным танком, деревянной ракетной гондолой и деревянным бомбардировщиком. Город хочется восстанавливать, потому что, как и деревня Монтереджиони из второй части, он визуально меняется от вашего вмешательства: открываются магазины, на улицах становится меньше назойливых стражников, по акведуку начинает течь вода, а на каждом углу появляются оппозиционеры и проводят собственный митинг-31: громко ведут крамольные беседы, призывают к свержению режима, при случае лезут в драку с представителями власти и разве что Ватикан неприличными лозунгами не разрисовывают.

Но интереснее всего собирать и пестовать собственную ячейку ассасинского общества. Напоминаем, как происходит процесс. В какой-то момент на карте появятся точки, в которых игра попросит вас защитить «мирного жителя», которым почти всегда оказывается какой-нибудь босяк, держащий нож у горла стражника. Если поможете ему

И парашют! Последнее (в буквальном смысле — остальные прототипы нам предстоит разломать в благих целях) изобретение Леонардо вызывает неуместные ассоциации с Just Cause.

В дополнении к прочим гаджетам, Эцио теперь может носить с собой секиры и прочее тяжелое оружие на постоянно основе, а не от случая к случаю, как раньше.

справиться с подоспевшим подкреплением противника, он присоединится к вам на правах ученика. Всего «падаванов» может быть до десяти (новых разрешают набирать по мере освобождения города). Каждого надлежит отправлять в «служебные командировки» в различные страны Европы (в т.ч. в Москву, которая, судя по карте версии Ubisoft, расположена где-то в Восточной Украине). Чем больше отправите наемников — тем больше шансы на успех и тем меньше опыта получит каждый из них по итогам миссии.

Советуем уделить подрастающему поколению побольше внимания: учеников можно призывать в помощь на поле боя, а прокачанные ассасины стоят целой армии. Этого факта, опять же, никто не скрывал, но на самом деле появление этих ловких молодых людей в игре в корне меняет наше представление о способах выполнения большинства заданий. Братьев можно кликнуть практически в произвольный момент времени, они появляются из самых неожиданных мест и, выполнив работу, растворяются в окрестных переулках.

Раньше обычное заказное убийство выглядело так: Эцио долго-долго скачет по крышам, балясинам и антресолям, робко давит по углам охранников, напряженно рассчитывает расстояние, подбираясь к цели, затем — наносит один-единственный удар, после чего, сверкая панталонами, убегает через полгорода от погони.

В Brotherhood этот процесс обставлен куда интеллигентнее: Эцио сидит на скамейке и спокойно наблюдает, как в пятидесяти метрах от него вышагивает гоголем подконтрольный тамплиерам офицер. Ассасин делает едва заметный жест рукой, после чего из ближайшего стога сена выскакивают двое в капюшонах, с характерным всхлипывающим звуком всаживают в горло жертвы выдвижной клинок, дают леща подоспевшим телохранителям и уносятся по крышам куда-то вдаль. Все, дело сделано, уноси готовенького. Как сказал бы Олег Ставицкий, никто не ждал испанской инквизиции.

Ну а если вам почему-то не хочется (или не разрешают, но об этом чуть ниже) звать на помощь «лесных братьев», можно воспользоваться одним из немногочисленных, но крайне полезных новых гаджетов и приемов — пристрелить цель из арбалета, подколоть отравленным дротиком или, к примеру, на глазах у честного народа стащить жертву с лошади и заколоть.

Братва, не стреляйте друг в друга!

Гигантское количество возможностей, которые оказались в руках у игрока с появлением Brotherhood, имеют и оборотную сторону: чем больше свободы мы получаем, тем более очевидным становится моральный износ существующей механики.

Ключевая проблема — AI. Нет, фактически враги находятся на том же уровне развития, что и в любой современной sandbox-игре (то есть глупы как последний папуасский дворник). Но дело в том, что сейчас Assassin's Creed — это единственный здравствующий симулятор убийцы, который хочется сравнить с **Hitman**. В последнем враги все же были поумнее, плюс за вашим неадекватным поведением зорко следили даже обычные NPC и незамедлительно докладывали о нем представителям органов.

В Assassin's Creed доходит до смешного: если стражник найдет на территории охраняемого объекта труп товарища, он сосредоточенно осмотрит его, потычет древком алебарды, после чего продолжит обход как ни в чем не бывало. Все это выглядит особенно смешно, когда нам предлагают совершить тихое проникновение в какую-нибудь жутко секретную крепость: мы вырезаем весь гарнизон, а один несчастный стражник (которого мы просто поленились зарезать) патрулирует свой участок и даже не интересуется, куда все подевались.

Чтобы хоть как-то компенсировать интеллектуальную импотенцию противников, разработчики вводят в каждой миссии искусственные ограничения. Например, то и дело принудительно (и без видимых на то причин) отключают возможность призывать на помощь братьев. Или просто-таки требуют, чтобы мы прошли уровень, не привлекая внимания охранников, — хотя тоже непонятно, чем вот этот конкретный бастион отличается от десятка других, что мы штурмовали до этого. Конечно, геймдизайнеры преследуют вполне понятную цель: стремятся сделать игру разнообразной и не слишком легкой, чтобы никто не скучал. Но из-за этого все недостатки механики становятся особенно заметными и выглядят еще более нелепо.

■ ■ ■

Ничего вопиющего или ужасного в этом нет: даже Rockstar до сих пор позволяют себе такие вольности и ничуть не стесняются. С другой стороны, после Brotherhood становится понятно: дальше так нельзя. Ubisoft выжали из второй части игры все, что только можно. Assassin's Creed сейчас на пике формы (а мультиплеер — это вообще отдельный повод для фиесты, см. врезку), ее без всяких оговорок можно сравнивать с той же **Red Dead Redemption**. Но теперь пора двигаться дальше, и в триквеле нужны качественные изменения — не меньше тех, что отличали первую часть игры от второй. ■

✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Идеальный Assassin's Creed текущего поколения. Если вы до сих пор считали, что за год нельзя собрать новую игру на старом исходном материале, спешим вас поздравить: вы ошибались.

ГЕЙМПЛЕЙ 9.0

ГРАФИКА 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ 9.0

РЕЙТИНГ

9.0

ВЕЛИКОЛЕПНО

Братская могила

Мультиплеер Assassin's Creed: Brotherhood — интеллектуальный ответ диктатуре военных шутеров

Онлайновая часть Brotherhood неожиданно оказалась настолько непохожей на то, во что мы привыкли играть по Сети за последний год, что мы поначалу даже как-то опешили. Call of Duty: Modern Warfare 2 и Black Ops, Battlefield: Bad Company 2, Medal of Honor, M.A.G. — все эти игры предлагают увлекательные разборки мужчин в масках и с автоматами. В новом Assassin's Creed мужчины и женщины тоже часто носят маски, но выясняют отношения между собой совсем по-другому.

Больше всего происходящее похоже на игру The Ship: на карте восемь типов персонажей размножены в несколько десятков раз. Среди толп NPC только восемь (это максимум) игроков — живые люди. Детали могут различаться, но общая задача всегда одна: вам нужно вылавить в этой массе народа свою цель и прихлопнуть ее, и желательно незаметно. На приведенной выше схеме мы разбираем некоторые тонкие моменты убийства людей средь бела дня и в общественных местах.

1 — Убийца всегда точно знает, как выглядит его жертва, а радар показывает направление и примерное расстояние до цели. По нему же можно понять, видит вас ваша цель или нет. Если будете вести себя неадекватно (бегать, прыгать по крышам и пр.) — то жертва быстро обнаружит вас.

2 — Задача игрока, на которого идет охота, — смешаться с толпой, для чего можно использовать ряд хитрых трюков (открываются по мере прокачки): дымовые бомбы, временную маскировку или просто группу персонажей того же типа, оказавшихся неподалеку.

3 — В свою очередь, среди атакующих приемов — яды, пистоль и фейерверк, который ослепляет всех вокруг и демаскирует спрятавшихся игроков. Однако если охотник промахнется и убьет не того, то потеряет время, а оказавшаяся поблизости жертва не упустит случая парализовать обидчика и заработать очков.

4 — Обнаружение врагов затрудняется тем обстоятельством, что NPC тоже порой ведут себя как-то неправильно: срываются с места, резко меняют направление движения, дергаются. Единственное, чего они точно себе не позволят, так это всякого рода акробатики и убийств.

Александр Кузьменко

Невероятные приключения итальянцев в России

На прошлогоднем фестивале Comic-Con была анонсирована серия комиксов во вселенной Assassin's Creed. Новость не была бы столь интересной без одной детали: действие комикса разворачивается в дореволюционной России. Логичный вывод: такой сеттинговый твист вполне могла бы пережить и игра. Возможно даже, что в Ubisoft задумывались о выпуске такого Assassin's Creed, но ограничились в итоге комиксом. На случай если Ubisoft примется эту замечательную идею реализовывать, редакция «Игромании» спешит на помощь и предлагает аж три исторических сеттинга, идеально подходящих для декораций настоящего «русского» Assassin's Creed.

XIII век: монгольское нашествие

Русь уже давно не единое государство — множество удельных княжеств тщетно пытаются противостоять татаро-монгольскому нашествию. Могущественные кланы черниговских Ольговичей, смоленских Ростиславичей, суздальских Юрьевичей и волынских Изяславовичей ведут многолетнюю вражду, нередко выступая против братьев по вере вместе с монголами. Главный герой, конечно же, член древнерусского филиала ассасинского ордена. Убивая воевод и выкалывая глаза мятежным князьям (в те времена — очень популярный на Руси способ членовредительства), он по крупицам добывает информацию о золотом Эдемском яблочке, которое из Орды якобы везет рязанский боярин Евпатий Коловрат...

1930-е: сталинские чистки

Середина тридцатых прошлого века — в СССР полным ходом идет индустриализация, мир готовится к новой большой войне. В московском региональном отделении ордена ассасинов неспокойно. Тамплиеры, многие из которых после революции заняли солидные должности в самых высших эшелонах советской власти, замышляют захватить власть в стране. Ассасины готовятся нанести решающий удар и посылают главного героя устранить тамплиерских главарей. Киров, Каменев, Зиновьев, Радек, Пятаков, Бухарин — под видом «внутрипартийных чисток» в верхах на самом деле бушует смертельная битва двух древних орденов. Однако ни тамплиеры, ни ассасины еще не знают, что Сталин давно разгадал их план и ведет свою собственную игру...

1990-е: криминальная Россия

Москва, первые годы новой, демократической России. Первые сникерсы, видеосалоны и небывалый расцвет организованных преступных группировок. Однако и тут под видом бесконечных разборок «солнцевских», «ореховских», «нагатинских», «перовских» и «долгопрудненских» на самом деле скрывается очередной виток бесконечной борьбы ассасинов и тамплиеров. Наш главный герой, благородный ассасин по имени Узбек, ведет охоту за тамплиерами буквально везде: он настигает их в автомобилях, на выходах из казино и ресторанов и даже в их собственных подъездах. Один за другим погибают главные рыцари ордена — Михась, Кот, Кореец и Сережа Борода. С каждым убийством Узбек все ближе к разгадке тайны Золотого яблока. В конце концов оно обнаруживается на корте Бориса Николаевича Ельцина — замаскированное под теннисный мяч.

R&S Вердикт
Дождались!

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Автосимулятор

Издатель
Sony

Разработчик
Polyphony Digital

Похожесть
Серия Gran Turismo

Мультиплеер
Интернет

Платформа
PS3

Сайт игры
www.gran-turismo.com

Игорь Асанов

GRAN TURISMO 5
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Жизнь — это гонки, все остальное — ожидание

В одном из интервью продюсер серии **Gran Turismo** Казунори Ямаути как-то обмолвился, что не может дольше пяти минут играть в любые гоночные игры, кроме своих собственных. По словам Ямаути, все они сделаны спустя рукава и вообще недостойны называться настоящими симуляторами — в отличие от, понятное дело, **Gran Turismo 5**.

Противники Gran Turismo (а, как и у любого крупного культурного явления, у Gran Turismo тоже должны быть свои противники) в ответ на это заявление, безусловно, обвинят Ямаути-сана в снобизме и посоветуют ему хоть иногда выбираться за пределы Японии, где уже давно существуют **Forza Motorsport 3**, **Need for Speed: Shift** и другие, не в пример более дружелюбные и человечные гонки. Gran Turismo действительно эволюционирует, мягко говоря, не спеша: только к пятой части Ямаути под давлением фанатов решился добавить в игру следы, оставляемые резиной на асфальте, — когда-то слабых сил первой PlayStation просто не хватило на эту банальную вещь, и ее решили не делать и в следующих играх.

Но, на наш взгляд, вся прелесть сложившейся ситуа-

Как и всегда в серии, карьеру неизбежно приходится начинать за рулем далеко не гоночной машины.

«Стандартные» модели на заднем плане предусмотрительно расфокусированы — приближаться к ним без ежовых рукавиц нет никакого желания.

ции состоит в том, что благодаря такой вот японской творческой изоляции от внешнего мира мы с вами получили абсолютно уникальную гоночную игру, и близко не похожую ни на что другое. Дело тут даже не в пресловутой тысяче машин — в четвертой части их было немногим меньше (а по гамбургскому счету — даже больше, но об этом мы еще поговорим). Не в 80-милионном бюджете или шести годах разработки — в мире, где есть **Duke Nukem Forever**, этим уже никого не удивишь.

Мой мир

Gran Turismo 5 прекрасно умудряется существовать в параллельной всем остальным гоночным играм вселенной, задавая там свои правила, с которыми всем остальным придется смириться. Это становится ясно еще до фактического начала игры — открывающая заставка длиною в десять минут, которая под фортепианный перебор демонстрирует полный цикл производства автомобиля, начиная от добычи руды и заканчивая вклейкой стекол, испытаниями и выездом на трассу, служит здесь чем-то вроде лакмусовой бумажки. Я так и не узнал, предусмотрена ли при первом запуске спасительная кнопка «Пропустить видео», ведь досмотреть такое до конца следует хотя бы из чистого любопытства.

Тут-то и приходит понимание, что Япония — почти что единственная страна, где *еще можно* самовыражаться подобным образом. После того, как одних гениев-транжир вроде Джона Ромеро повыгоняли откуда только можно, а других одели в строгий костюм и приказали петь корпоративный гимн по утрам, другой признанный гений Ямаути получает от **Sony** 80 миллионов долларов и на шесть лет запирается делать игру мечты, раз в год выбираясь для участия в гонках или привозя свежий ролик на E3.

Поэтому, даже несмотря на все свои шероховатости (а их там, поверьте, немало), Gran Turismo 5 — игра стопроцентно ручной выделки. По нынешним меркам **Polyphony Digital** является сравнительно небольшой студией, которая при этом принципиально не использует аутсорс для моделирования и другой кропотливой работы. Нет сомнения, что китайские чернорабочие справились бы с воссозданием тысячи машин в разы быстрее подчиненных Ямаути: по его словам, студия тратила на одну машину по три месяца работы, а на каждую трассу уходило до полугода. Но Gran Turismo 5 поражает даже не количеством контента — тех же трасс тут всего двадцать с небольшим. В этой игре всегда есть чем заняться: при первом взгляде на главное меню, которое напоминает пульт управления шаттлом, глаза просто не знают, с чего начать. На практике, правда, все оказывается довольно удобно, особенно учитывая огромное количество возможностей.

Тут можно сразу отправиться на трассу, выбрав быструю гонку и одну из доступных машин. Можно сунуться в режим карьеры (который здесь традиционно называется A-Spec), но имея за пазухой стартовые 20 тысяч долларов, быстрой машины не купишь. Чтобы не осрамиться в первом же турнире каких-нибудь японских запорожцев, лучше сразу пойти сдавать на права (тем более что без нужных лицензий в более-менее серьезные гонки вас не пустят). Лицензионные тесты — мероприятие столь же древнее, как и сама серия Gran Turismo; они все так же состоят из бесконечных разгонов, торможений, змеек, прохождения поворотов, ну а финальным боссом выступает, как обычно, автодром. Подчас на получение золотой медали в тестах приходится тратить больше сил и времени, чем на выигрыш гонки: коварные секунды все время заканчиваются быстрее, чем надо, а малолитражная «Тойота» на каких-то полметра выкатывается за пределы конусов. Но оно того стоит — за сдачу всех тестов на «золото» не только повышают числительный ранг гонщика, но и выдают призовые машины, которые можно продать на вторичном рынке.

Еще один способ накопить опыта перед карьерой — это серия специальных испытаний, нужные машины для которых выдаются уже на входе (покупать ничего не надо), а цели и задачи — предельно регламентированы. Как насчет того, чтобы обогнать семикратного чемпиона по ралли Себастьяна Лёба в его родной стихии — на грунтовой раллийной трассе? Или поучаствовать в гонках на аэродромной трассе знаменитого британского автомобильного шоу Top Gear, с создателями которого Ямаути успел сдружиться за время разработки игры? Правда, вместо ожидаемых «Феррари» в компании гонщика-испытателя Стига, который обычно мелькает по телевизору, хитрые британцы предлагают нам погоняться на

R&S Вердикт
Дождались!

С имеющейся у нее официальной лицензией WRC игра обращается предельно небрежно: реальных раллийных трасс тут нет.

смешных хиппи-вагончиках «Фольксваген», которые не сколько едут, сколько дымят. Можно поучаствовать в испытаниях новейшего купе Mercedes SLS AMG на северной петле Нюрбургринга, предварительно научившись управляться с его предшественником 50-летней давности. А можно просто оседлать 125-кубовый, отчаянно тарахтящий карт и погонять на простеньком картодроме против таких же будущих чемпионов.

Тысячи их

Что бы вы ни делали, Gran Turismo 5 всегда живет и манит неисследованными возможностями, словно бортовой компьютер новой иномарки. Игра дарит машины на ваш день рождения, предлагает услуги автомойки, замены масла и фоторежим. Проехав свою первую гонку минут за десять, я еще полчаса после этого просматривал повтор и выискивал самые выгодные ракурсы, наводя объектив из ближайших кустов. В фоторежиме можно просто взять любую из имеющихся в гараже машин и сфотографировать ее на фоне цветущей сакуры или развалин итальянского аббатства — соответствующие площадки для фотопрогулок открываются по ходу прохождения.

Все это лишь иллюстрация того, что любую, даже самую привычную вещь вроде того же фоторежима Polyphony Digital выводят на какой-то сверхъестественный уровень либо не делают ее вообще. Перфекционизм японцев порой граничит с умственным помешательством: когда власти итальянского городка Сиена попытались поднять шум по поводу незаконного использования в игре местных гоночных флагов (в городе была проложена одна из картинговых трасс игры), разработчики, вместо того чтобы просто заменить их на что-нибудь другое, вырезали из игры всю трассу. И так во всем: время суток на трассе радостно синхронизируется с реальным, на стекле фары «Мерседеса» можно различить штемпель производителя стекла, а граффити на асфальте старого Нюрбургринга до последней буквы повторяют те, что были там летом прошлого года во время последней 24-часовой гонки на выносливость (где, кстати, принимал участие и сам Казунори Ямаути).

Конечно, все перечисленные вещи не имеют прямого отношения к гонкам и вообще на скорость не влияют. Но секрет Gran Turismo заключается не только в тонкой игре на меркантильных инстинктах игрока (еще пара гонок, и у меня наконец-то будет новая «Феррари»!). Эта игра на полном серьезе *учит* вас водить машину, не размениваясь на эффектные аварии (модель повреждения есть, но начинает проявлять себя только после достижения 20-го уровня в карьере) и возможность обклеить машину наклейками Sparco. Любая, даже самая медленная городская малолитражка с гибридным двигателем здесь имеет свой уникальный характер и звук мотора. Стоит только сменить стандартную резину на гоночную, и машина будет намного сильнее цепляться за асфальт в поворотах, а после установки прямоточного глушителя — пугать окрестных белок басовитым рокотом. Как всегда было в серии, быстрые суперкары тут нередко оказываются проще в управлении, чем какой-нибудь семейный седан. Но ошибок не прощают ни те, ни другие: здесь нет модной нынче отмотки времени назад, касание обочины приводит к развороту, а перегрев резины — к потере сцепления. Игра учит водить плавно, использовать всю ширину трассы, атаковать бордюры. Фактически, чтобы получить удовольствие от гонок, даже электронные боты-соперники не особо нужны. Они тут не особо эволюционировали со времен первых частей и по-прежнему не умеют защищать свою позицию, а атакуют с изяществом отбойного молотка.

Премиум с фильтром

Но это лишь одна из тех спорных вещей, которые Polyphony Digital гордо несут с чувством собственного достоинства, не смотря по сторонам. Когда представители Sony на каждом углу рассказывали про огромный автопарк из тысячи машин, никто до последнего момента и словом не обмолвился, что 800 из них будут скопированы из устаревшей четвертой части с PS2 и прошлогодней портативной Gran Turismo для PSP. Причем слово «скопированы» нужно понимать буквально — никто особо не занимался адаптацией этих моделей образца 2004 года под реалии HD-эпохи. Малополигональные коробки, найденные на толкучке подержанных автомобилей, где они фигурируют под вывеской «стандарт», отталкивают взгляд, даже когда приходится обгонять их в одном заезде. Покупать и ездить на таком барахле не хочется тем более, но, к счастью, делать этого никто и не заставляет. Для прохождения карьеры достаточно ассортимента из пары сотен но-

Традиционно для Gran Turismo из любого серийного седана можно построить настоящую грозу суперкаров. Только вот на его внешнем облике это отразится мало.

вых премиум-моделей, к детализации которых вопросов абсолютно не возникает: у каждой из них есть проработанный до мелочей салон, а также работающие «дворники» и фары.

По сравнению с богатейшим разнообразием четвертой части, в которой было, кажется, вообще *все*, начиная от первой самобеглой коляски Бенца до гоночных «кузовов» из национального австралийского чемпионата, нынешние 200 машин выглядят гораздо скромнее. Тем не менее Polyphony Digital постарались не упустить ничего важного — впервые в серии (портативная GT PSP не в счет) появились «Феррари» и «Ламборгини», есть все главные европейские и американские марки, классика 60-х годов, Ле-Мановские прототипы, машины овальной серии NASCAR и даже пара болидов «Формулы-1». Учитывая, что редкий игрок держит в своем гараже больше десятка любимых авто, жаловаться на недостаточное количество моделей как-то глупо.

С трассами происходит примерно то же самое — их стало меньше, но стоит только раз проехать по тому же 20-километровому Нюрбургрингу, где смоделирована буквально каждая кочка на асфальте, и все вопросы отпадают сами собой. Для поклонников автоспорта есть итальянская Монца, городская трасса в Монако и французский Ле-Ман. Никуда не делась традиционная для серии американская Лагуна-Сека, добавилось несколько новых трасс, проложенных по улицам мировых столиц (Лондон, Токио, Рим, Мадрид), вернулись фирменные фэнтезийные треки из прошлых частей, многие из которых знакомы фанатам до последнего поребрика.

Впервые появились некольцевые гонки от точки до точки, маршрут которых генерирует сама игра (хотя и детализация этих трасс в разы беднее, чем у стационарных автодромов). Появилась смена времени суток и погоды (правда, не везде, а только на некоторых трассах вроде Ле-Мана, которому по статусу положено). Всего этого будет достаточно, чтобы провести за игрой хоть целый год, а ведь мы еще не успели упомянуть про режим B-Spec, где в роли владельца команды можно нанимать и тренировать гонщиков, впервые появившийся в серии мультиплеер, редактор собственных трасс и, конечно, 200-страничную книгу об устройстве автомобиля, которая прилагается к коллекционному изданию игры.

■■■

Все это просто не поместилось бы в рамки обычной рецензии, ведь Gran Turismo — это давно уже больше, чем игра. Автопроизводители обращаются к Казунори Ямаути с просьбами построить стенд для демонстрации новых моделей, разработчики игры участвуют в создании бортового ПО Nissan GT-R, рисуют концепт-кар совместно с «Ситроеном», а главный конструктор быстрейшей команды «Формулы-1» Эдриан Ньюи проектирует эксклюзивно для игры свою гоночную машину мечты. Gran Turismo — это культ, ради которого приобретается консоль и дорогие рули. Поэтому даже неизбежные недостатки здесь воспринимаются как отсутствие рук у мраморной Афродиты — просто часть образа.

P.S. И в дополнение к нашей рецензии мы решили воплотить в жизнь свою давнюю угрозу и заполнить следующий журнальный разворот самыми настоящими скриншотами из игры. Тем более что подходящая для этого игра у нас наконец-то появилась. ■

Реиграбельность ✓

Классный сюжет ✗

Оригинальность ✓

Легко освоить ✗

Оправданность ожиданий: 90%

Дождались?

За время разработки Gran Turismo 5 в жанре случилось много важных вещей, но ни одного по- настоящему великого автосимулятора так и не появилось. Теперь он есть и снова называется Gran Turismo.

Геймплей 8

Графика 9

Звук и музыка 9

Интерфейс и управление 10

Рейтинг 9,5

«Великолепно»

R&S Вердикт
Дождались!

Разворот в неположенном месте

Несколько серьезных аргументов о преимуществах виртуальных машин перед реальными

Сообщается, что средний москвич проводит в пробках 11 часов в неделю, или 572 часа в год. А это уже почти целый месяц, за который, при определенных усилиях, можно пройти игру Gran Turismo 5.

Старые автомобили с карбюраторными двигателями особенно опасны для окружающей среды. Кроме того, зимой они требуют долгого прогрева перед стартом — и звучат при этом гораздо хуже, чем автомобили в Gran Turismo 5.

Транспортный налог на Ferrari F430 с двигателем мощностью 490 л.с. составил бы 73,5 тыс. рублей. Если проезжать на ней 10 тыс. км в год, еще 676 тыс. рублей уйдет на бензин. На эти деньги можно приобрести 53 коробки с рулем Logitech G27, отлично подходящим для игры в Gran Turismo 5.

Вердикт

Согласно Кодексу об административных правонарушениях РФ, превышение разрешенной скорости движения более чем на 60 км/час влечет за собой лишение прав на срок от четырех до шести месяцев. В игре Gran Turismo 5 за то же достижение выдают награду Speed Demon.

Максимальная скорость Fiat 500 — 80 км/час. Учитывая малогабаритную компоновку и отсутствие у автомобиля подушек безопасности, шансы выжить в ДТП на такой скорости стремятся к нулю. В игре Gran Turismo 5 при столкновении абсолютно никто не пострадает.

Штраф за неправильную парковку в Москве теперь достигает 3 тыс. рублей, что равно цене одной коробки с коллекционным изданием игры Gran Turismo 5.

Илья Янович

EPIC MICKEY

Антропоморфная мышь против кролика-диктатора

RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Платформер
Экшен
Адвенчура
Издатель
Disney
Разработчик
Junction Point
Похожесть
Banjo Kazooi
Beyond Good & Evil
Super Mario Galaxy
Мультиплеер
Отсутствует
Платформа
Wii
Сайт игры
www.disney.co.uk/mickey/#/video-games/epic-mickey

Самую удачную характеристику **Epic Mickey** дал, вы удивитесь, Андре Ву, продюсер нового **Deus Ex**. Забежав на последнем «ИгроМире» на стенд **Human Revolution**, мы, к своему разочарованию, обнаружили, что демонстрируемые там версии игры уже показывали на E3 и GDC. Поэтому мы принялись беседовать с авторами, и, когда речь зашла об Уоррене Спекторе и его новом проекте, мистер Ву выдал: «Я вот в Epic Mickey еще не играл, конечно, но это же натуральный Deus Ex про Микки-Мауса!»

На плоских уровнях у Микки нет врагов как таковых, зато есть агрессивные и подвижные элементы декора.

Теперь, когда Epic Mickey можно купить в магазине, добавить к этому емкому описанию практически нечего. То есть с самого начала было очевидно, что Уоррен Спектор, человек, причастный не только к Deus Ex, но и к **Wing Commander**, **System Shock** и **Thief** — комплексным, богатым во всех смыслах играм, — не станет заниматься тривиальной аркадой по лицензии. И Epic Mickey, несмотря на целый ворох оговорок, убедительно воспроизводит впечатления от предыдущих его игр. Это упитанный, пышный платформер, который вмещает в себя столько всего, что и тронуть страшно: кажется, получившаяся конструкция вот-вот накренится и развалится. Но диснеевский мышонок вылит из стали. Стоек. Эпичен.

Мышиная охота

Зачитавшись «Алисой в Зазеркалье», Микки-Маус заснул. Когда проснулся, преспокойно прошел через зеркало и застал за работой волшебника, пытающегося создать мир из красок. Чародей поработал, отложил кисть и пошел отдыхать, а Микки не упустил шанса сунуть свой нос в полотно и напакостить. Опрокинув банку с черной краской, он попытался спасти положение, заливая и замазывая кляксу чем попало, но, услышав, что хозяин приближается, убежал и вернулся к своей постели. Как подсказывает календарь, Микки-Маус не один месяц прожил, пребывая в полной уверенности, что это всего лишь сон. Пока гигантский фантом (вернее, Фантом — это имя давнего врага Микки, человека-кляксы, предстающего здесь несколько в другом амплуа) не утянул мышонка в мир, который он испортил.

Так герой попадает в Пустошь — мир, где на первый взгляд вообще черт разбери, что происходит. Создатели Epic Mickey очень тонко играют на некоторых деталях из раннего творческого периода Диснея, в

Диалоги по старой Nintendo-традиции озвучены только охами да ахами.

Привыкнуть к тому, что за любой стеной может скрываться сюжетно важный предмет, довольно трудно. Особенно если вы только что закончили Super Mario Galaxy 2.

частности — юридических конфликтах. Напоминаем: еще до Микки-Мауса Уолт Дисней придумал кролика Освальда, который в общем-то минимально отличается от известного всем мышонка. Освальд стал героем 26 мультфильмов (на одну серию у студии уходило две-три недели), после чего заказчики переманили нескольких ключевых сотрудников Диснея к себе в штат и по договору имели право запускать второй сезон и вовсе без участия создателей персонажа.

Так кролик стал собственностью **Universal**, и Дисней при жизни не смог отвоевать права на свое первое творение, на замену выдумав грызуна в белых перчатках. Освальд, без малого семьдесят лет не появлявшийся на экране (камео в одном мультфильме про дятла Вуди не в счет), перешел во владение **Walt Disney Company** лишь в 2006 году. «Не стоит забывать, что все это начала лишь одна мышь», — говорил Уолт о своей империи. Хотя начал все кролик, которому немного не повезло.

В Epic Mickey Освальд прекрасно осведомлен о своей непростой судьбе, и это вылилось в классические диктаторские комплексы — здесь его чтут даже в церкви. Он построил себе дворец, где пол в тронном зале представляет собой привычный логотип Микки-Мауса с пририсованными кроличьими ушами. Собрал армию карточных солдат. Воздвиг монумент, на кото-

Мышиный король

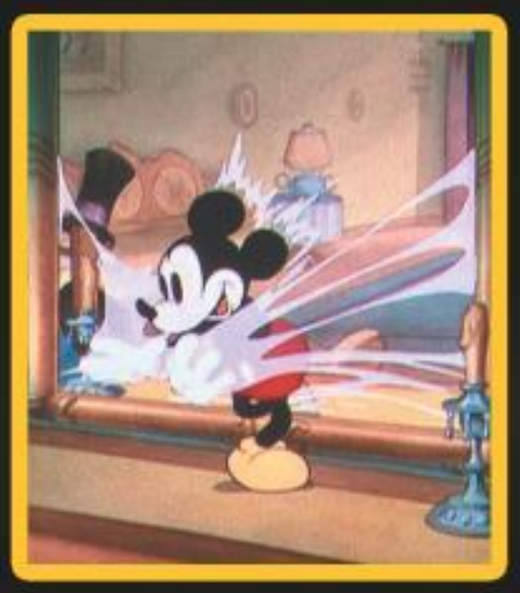
Мультфильмы, послужившие основой для 2D-уровней Epic Mickey

Steamboat Willie

Год выпуска: 1928
Где посмотреть: DVD-издание Vintage Mickey, DVD-коллекция Walt Disney Treasures: первый диск Mickey Mouse in Black & White, второй диск The Adventures of Oswald the Lucky Rabbit

«Пароходик Вилли» — мультфильм-пародия на ленту «Пароход Билл-младший» комика Бастора Китона. С образом мышонка, пританцовывающего и вертящего рулевое колесо, в принципе, ассоциируется вся эпоха черно-белого Микки-Мауса, формально же это его третье появление на экране — после Plane Crazy (где Микки косит под американского летчика Чарльза Линдберга) и The Gallopin' Gaucho (здесь он участвует в скачках верхом на птице).

Thru the Mirror



Год выпуска: 1936
Где посмотреть: DVD-издание Alice in Wonderland 2004 года

Короткометражка, которой вдохновлен центральный сюжет Epic Mickey. Микки-Маус видит сон, в котором он попадает в Зазеркалье, распугивает ожившую мебель, зонт, кривляется собственному телефону и на несколько секунд становится гигантским, съев орешек, — прямо как Алиса. В конце Микки на глазах у взбешенного карточного короля танцует с дамой, участвует в дуэли и, наконец, просыпается. А пляску с колодой пятьдесят шесть лет спустя частично повторит Джин в «Аладдине».

Alpine Climbers

Год выпуска: 1936
Где посмотреть: DVD-коллекция Walt Disney Treasures, диск Mickey Mouse in Living Color

Микки-Маус, Плуто и Дональд отправляются в поход в Альпы в качестве браконьеров — на поиски орлиных яиц. Общий мотив этого без малого десятиминутного шедевра потом скопируют в одной из серий «Тимона и Пумбы», там же один в один срисуют альпийские просторы и маленького орленка. Забудут о главном: презабавной сцене, где бездыханного Плуто пес-спасатель накачивает алкоголем. А потом и сам принимает на грудь.

Plutopia

Год выпуска: 1951
Где посмотреть: DVD-коллекция Classic Cartoon Favorites, том 12: Best Pals Mickey & Pluto

Микки-Маус и Плуто отправляются в летний лагерь «Утопия», куда вход собакам, к сожалению, воспрещен. Микки оставляет пса у калитки, и тому приснилась собственная утопия, где он король, а кости, будки и пожарные гидранты встречаются на каждом шагу. В Epic Mickey предоставляется уникальный шанс дать, наконец, по морде надоедливому коту Милтону. Строго по рабочей необходимости — чтобы тот выронил большущую сардельку, по которой здесь надо допрыгать до бобины с пленкой.

В палубу капитана Крюка отчего-то встроена пространственная головоломка.

Все-таки такой визионерской игре, как Epic Mickey, стоило выйти на платформе помощнее.

ром его за руку держит сам Уолт Дисней. Построил дом точь-в-точь как у Микки. Купил машину как у Микки. Сделал себе друзей как у Микки: собрал механического Гуффи, Дональда и Дейзи. Наконец, развесил повсюду постеры классических диснеевских мультфильмов, где именно он, а не Микки-Маус исполняет главную роль. «У Освальда тоже были прекрасные ленты, — рассказывает Микки его проводник по Пустоши. — А что же потом случилось? А потом случился ты!»

Я рисую на асфальте

Микки-Маус в этом мире исправляет наделанные им беды. Долго преследуя перепуганного, но гордого Освальда, он, наконец, объединяется с кроликом — при помощи гремлинов они должны изгнать Фантома из этих земель. Населенных, к слову, по большей части милыми коровками, которые извечно были в мультфильмах на вторых ролях.

Мрачное арт-высказывание — вот чего в первую очередь ждали от Epic Mickey. Команда Уоррена Спектора, кажется, перебрала все иллюстрации, которые накопились у Walt Disney Company за годы существования. Ничего похожего на мрачный мир этой игры не увидеть ни в одном фильме студии, но как только сюда попадаешь, то сразу приходит понимание — вокруг стопроцентные диснеевские декорации, пропущенные через какую-то постапокалиптическую призму.

Пароходик Вилли застрял в реке с токсичной жижей. Питт, пес-злодей, предстает здесь сразу в двух ипостасях. Помощник капитана Крюка (вернее, его робоверсии), который грустно рассказывает историю о том, как его команда сошла с ума. Зайчики-убийцы, которые налипают на Микки и которых он ловким взмахом сбрасывает в кислоту. Верх цинизма — уровень-свалка, куда Освальд поместил Микки-мерчендайз, от коробок для завтраков до картриджей с диснеевскими NES-платформерами.

Персонажи здесь такие натянуто-любезные (это помимо тех, которые злобно хохочут и пытаются вас убить), что, кажется, всадят вам нож в спину, стоит только отвернуться. Алчны абсолютно все: начинающий детектив, владелец кинотеатра, зевака ОсТауна и даже милый телефончик в копии вашего дома — все просят о какой-нибудь услуге. Бедный Микки мечется от статиста к статисту, ищет какие-то предметы и в конце концов определяется с тем, кому помогать, а кому нет.

Выбор в Epic Mickey играет такую же важную роль, как и в любой средневзвешенной RPG: помимо традиционной перспективы побыть добрым или злым, ваши решения влияют на то, кого вы встретите, какие места посетите и даже с какими боссами сразитесь. Не раскрывая лишних деталей, заверим, что вам совершенно точно захочется перепройти эту игру.

Белым мелом слово «хватит»

Прочие ролевые элементы отработаны по программе минимум: есть валюта, магазины, можно прокачать полоску жизней или достать предмет, замедляющий время. А вот определиться с тем, чем же является эта игра — платформером, экшеном или адвенчурой, — в отрыве от моральных дилемм довольно сложно. Epic Mickey меняет маски быстрее, чем вы моргаете. С одной стороны, прыгать и решать пазлы здесь приходится постоянно — и как платформер игра однозначно удалась: здесь просторные, детальные уровни, которые хочется перепроходить. Уровни-порталы, по которым Микки путешествует между мирами, вообще двухмерные — словно Марио запустили. С другой стороны, беготни и болтовни здесь тоже немало, любой квест позавидует. И тут, к сожалению, все обычно сводится к тому, что вам нужно отправиться куда-то далеко и что-то найти. А это скука смертная.

Впрочем, чем бы вы ни занимались, все в Epic Mickey завязано на объектах, которые можно стереть, а потом снова нарисовать. Если помните, в фильме «**Кто подставил кролика Роджера**» судья Дум, главный злодей и, предположительно, тот самый охотник из «**Бэмби**», создал болотного цвета сироп, специальное вещество, которое растворяет любой объект из мира мультяшек. Так вот, Микки-Маус тут умеет стрелять таким вот сиропом, который способен разъесть часть объектов на уровне — стены, пол, потолок, здания, статуи... правда, лишь те, которые помечены разработчиками. Да и их можно в любой момент восстановить специальной голубой краской.

Благодаря этой находке битвы в Epic Mickey организованы по-особому, прыгать на голову никому не надо. Если вы до отвала накачаете врага краской, он перейдет на вашу сторону. Если польете сиропом — просто растворится. Соответственно, гуманный способ расправы поощряется плюсом к карме. А вот боссов чаще всего берет только болотная жижа.

■■■

К сожалению, интересные битвы и платформенные ловушки все равно перемежаются скучной адвенчурой. Потрясающе красивые декорации здесь вообще на удивление часто трещат по швам — километровые карты отчего-то не складываются в мир, по которому хотелось бы гулять просто так. Потому что там нечего делать. Диалоги и вся RPG-часть выполнены по древнейшим представлениям о ролевом геймдизайне: если сделал так, то будет вот так, а если не сделал, то будет по-другому.

Epic Mickey остро не хватает живого открытого мира, существующего по своим законам. Не хватает частички Fable или, чем черт не шутит, «Готики». Несмотря на то, что идеи, герои, уровни и арт тут плотно утрамбованы в каждую минуту

Мутные краски

Биография Уолта Диснея окутана множеством тайн вот уже много лет: до сих пор точно не ясно, то ли он действительно был добрым волшебником, то ли деспотом и извергом, расчетливо и умело правившим собственноручно созданным гигантским конвейером по производству мультфильмов. Мы подобрали самые противоречивые данные из его жизнеописаний, но предупреждаем: некоторая приведенная ниже информация является предметом многолетних споров между биографами Марком Элиотом, Бобом Томасом, Ричардом и Катрин Гринами, официальными представителями компании Disney, множеством писателей, журналистов, да и просто поклонников. Поэтому принимать их за стопроцентные факты нельзя. Но, как известно, нет дыма без огня.

Работа

Уолт Дисней отвечал за иллюстрации в школьной газете, посещал курсы карикатуристов и работал художником в рекламном агентстве. Тем не менее он не умел рисовать настолько хорошо, насколько этого требует серьезная мультипликация. Зато умел аниматор Аб Айверкс — именно его кисти и принадлежит Микки-Маус.

Но рисовать — это, конечно, ерунда. Мэтт Гроунинг, вон, тоже не умеет. Другое дело, что Диснея постоянно критиковали как руководителя. В годы Великой депрессии в США он держал всю студию в ежовых рукавицах: словно Скрудж Чарльза Диккенса, он с секундомером отмерял время, на которое его сотрудники отвлекались (вплоть до посещения туалета и заточки карандашей), а потом вычитал каждый недоработанный цент из заработной платы. Вероятно, именно поэтому компания Диснея так легко пережила финансовый кризис.

Есть данные о забастовке аниматоров во второй половине 20-х годов, когда все сотрудники студии просто-напросто сложили кисти. Одна причина — те самые зверские условия труда. Другая — люди просто не желали работать под началом худрука, ничего не смыслящего в рисовании. Дисней, пожав плечами, просто набрал новую команду.

Личная жизнь

Уолт Дисней был женат на Лиллиан Баундс, мелкой служащей своей компании (Лиллиан была секретарем и, как утверждают некоторые источники, отвечала за заливку красок). Когда Баундс только устроилась на работу, ей сразу сказали: «С шефом не заигрывай». Ей и не пришлось — Дисней сам обратил на девушку внимание, провожал до дома и приглашал в кино. Взамен она не раз отказывалась от своих $15 в неделю, если у Уолта были проблемы с деньгами. Однажды Диснеей заявил, что женился на этой женщине, потому что слишком много ей задолжал, — некоторые склонны считать, что он вовсе не шутил.

По распространенной версии, Дисней регулярно колотил Лиллиан, и из-за этого у нее случилось два выкидыша. Третья попытка выносить ребенка увенчалась успехом, и, поговаривают, после рождения дочери Дианы Уолт потерял к жене всякий интерес.

Другой печальный эпизод связан с родителями Диснея, которым он купил большой дом, когда дела у студии пошли в гору (если быть точным, после выпуска «Белоснежки»). Пожилые Флора и Элиас были очарованы подарком сына, но регулярно жаловались на проблемы с газовыми трубами. Дисней-младший постоянно откладывал решение проблемы на потом, пока 6 ноября 1938 года не произошла утечка, и его мать не скончалась от отравления. Отец, пытаясь спасти супругу, потерял сознание, но, к счастью, выжил.

Смерть

Уолт Дисней умер в 1966 году от рака легких. Болезнь Дисней схлопотал по банальной причине — много курил. Из-за внезапной кончины аниматора так и не был закончен грандиозный визионерский мультфильм Destino, самый личный проект Диснея со времен его первых короткометражек, в разработке которого принимал участие сам Сальвадор Дали. Довольно распространена (и, главное, убедительна) версия, что 15 декабря 1966-го было лишь объявлено о смерти Уолта, на деле же он выложил огромную сумму за заморозку в криогенной камере, надеясь, что в будущем его разморозят и вылечат. К слову, сегодня это обошлось бы Диснею всего-то в миллион рублей.

По другой версии, Диснея убили, и это тоже не кажется таким уж фантастичным вариантом: врагов он нажил немало. Мультипликатор был убежденным антикоммунистом, дружил с директором ФБР Эдгаром Гувером, писал доносы на «политически ненадежных» своих сотрудников (в большинстве своем евреев), по некоторой информации — даже посещал нацистские собрания и высказывал свои симпатии к Гитлеру вплоть до начала войны в Европе. После рассекречивания архивов ФБР обнаружилось более пятисот доносов, подписанных именем Уолта Диснея

геймплейного времени, постоянно хочется чего-то еще. Локаций попросторнее, NPC поразговорчивее, свободы побольше, квестов поинтереснее... всего этого тут нет, видимо, по той простой причине, что Epic Mickey — типичный продукт двухгодичной разработки, игра на пятнадцать часов, в которую больше просто не помещается. Она как никто заслуживает того, чтобы Уоррен Спектор ковырялся с ней шесть лет и потратил в три раза больше денег, чем планировалось.

Но даже в таком виде Epic Mickey — совершенно уникальный опыт, который, вероятно, заново воссоздать не получится: не так давно представители Disney сообщили, что разочарованы в рынке домашних консолей и не прочь перейти на казуалки да социалки. Поэтому не позвольте повториться истории с Enslaved (см. новостную рубрику в прошлом номере). Купите эту игру. Как просит сам Спектор, дайте ей шанс. Индустрии нужен еще один Epic Mickey. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ДОЖДАЛИСЬ?

Самый оригинальный платформер со времен Braid: жестокий постапокалипсис в мире Уолта Диснея, который не стал новым Deus Ex, видимо, лишь по причине сжатых сроков разработки.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА	★★★★★★★★★★ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★★★★★★ 9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★★★★★★ 9.0

РЕЙТИНГ

8,0

ОТЛИЧНО

Артем Колодятов
RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Стратегия в реальном времени
Издатель
Playnatic Entertainment
Разработчик
Lesta Studio
Похожесть
World in Conflict
Company of Heroes
Ground Control 2: Operation Exodus
В тылу врага
Мультиплеер
Интернет
Платформа
PC
Сайт игры
www.elements-of-war.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Необходимо:
2,5 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

ELEMENTS OF WAR

Главней всего погода в доме

При взгляде на **Elements of War** накатывает ностальгия. Вспоминается первая пятилетка двухтысячных, когда российская игровая индустрия както внезапно встрепенулась, забурлила, а у разработчиков появился оптимизм и вера в собственные силы. Отечественные студии загромыхали фантастическими анонсами, то и дело грозя Западу когонибудь «убить». Помните эти лозунги-ярлыки? «Kreed — убийца Doom», «Магия крови» — убийца Diablo».

Так вот, Elements of War — как привет из прошлого: отечественная компания А (в данном случае **Lesta Studio**) покушается на иноземный хит B (**World in Conflict**), все как в старые добрые. А в качестве орудий «убийства» — набор подсмотренных у коллег находок и возможность насылать на вражеский лагерь локальные землетрясения. Но так ли это плохо?

На Брайтон-Бич опять идут дожди

Lesta Studio делает довольно странный ход. Разработчики уже на стадии фабулы начинают активно заигрывать с World in Conflict: в свете софитов здесь донельзя шаблонный бравый вояка США, а в качестве декораций — раздираемая войной одноэтажная Америка. Хорошо хоть нет типичных злых русских и красно-клюквенных пророчеств в стиле Тома Клэнси.

Впрочем, совсем скоро становится понятно, что «Лесте» хватило такта и здравого смысла разбавить Elements of War порцией дивного псевдонаучного бреда. Так, в недалеком будущем ученых главным образом будут волновать проблемы климата Земли. Чтобы его стабилизировать и взять под контроль, в США проводились масштабные исследования, которые в конечном итоге привели к маленькому апокалипсису. В результате неудачного эксперимента на территории Америки образовался устойчивый гиперциклон, который сдул с кресел руководящую верхушку страны и вверг остальной мир в состояние погодного хаоса. США захлебнулись в анархии, страну наводнили террористы, и некогда процветающая держава превратилась в огромный генератор стихийных бедствий. Соответственно, наша задача-минимум — спасти Америку-матушку от полного уничтожения, а заодно и весь мир.

Между миссиями разработчики пытаются нас развлечь роликами в стиле «Как в Modern Warfare 2, но в десять раз дешевле».

Одно из самых приятных зрелищ в игре — когда с неба на пузатых парашютах падает что-нибудь большое и убийственное.

Ожидаются осадки в виде фрикаделек

В Elements of War большая роль отведена так называемым Элементалям — особым средствам для контроля различных стихийных бедствий. Мы позволили себе немного пофантазировать на эту тему и предлагаем вашему вниманию несколько потенциальных вариантов новых Элементалей. Кто знает, быть может, что-то из этого окажется в ближайшем дополнении к EoW?

«Московское лето 2010»
Повышает температуру воздуха в лагере противника до 45 градусов. Вражеская пехота от адской жары начинает хуже соображать, весь день валяется в бараках и лениво потягивает воду. Имеется побочный эффект: рядом с лагерем вспыхивает торфяник, и на базе расплывается ядовитый смог, который существенно снижает видимость. Все юниты в области действия надевают бесполезные марлевые повязки и приобретают крайне нелепый вид.

«Морпехи на льду»
В указанной области сначала проливается дождь, а затем сразу же ударяют морозы. Из-за гололеда становится невозможным передвижение пехоты, а локальные травмпункты оказываются переполненными морпехами с ушибами и переломами разной степени тяжести. Побочное действие: на YouTube появляется множество роликов типа «Отряд морпехов пытается добраться из казарм в оружейную по льду».

«Кара Божья»
Призывает в области дождь из лягушек. У верующих пехотинцев значительно снижается мораль, и они отказываются воевать. Если применено на территории Египта, эффект распространяется и на атеистически настроенную пехоту. Дождь из лягушек является ощутимым баффом для французской армии.

«Эйфьелукидлукуатль»
Образует на выбранной территории вулкан с труднопроизносимым названием. Местные дикторы новостей коллективно вешаются из-за невозможности читать вслух тексты с названием этого вулкана. Помимо рек лавы и землетрясения, выпускает в небо огромное облако пепла, которое блокирует авиацию противника. Вражеская пехота не может улететь в отпуск и тихо спивается в дьютифри-магазинах ближайших аэропортов.

Тихая американская глубинка. Закусочные, тягачи, «харлеи», пикапы и ясное небо. Ненадолго.

Если вас зажимают со всех сторон, можно выйти из ситуации способом ниндзя: задымить окрестности и тихонько затеряться в общей неразберихе.

Это особые вертолеты-транспортеры. Несмотря на творящееся вокруг погодное мракобесие, эти птички доставляют новые батальоны пехоты и в лютую бурю, и в ураган, и в грозу.

В городе танки очень уязвимы перед спрятавшейся в домах пехотой. Ракетчиков можно выкурить из укрытия химикатами, а можно просто разнести к чертям само строение.

Главная проблема Elements of War в том, что в проекте нет абсолютно ничего нового. Каждый кирпичик EoW мы уже в том или ином виде встречали в других стратегиях: тут и покупка юнитов за тактические очки, и решающая роль ландшафта и погоды, и узкая специализация каждого вида войск, и пресловутая формула «камень-ножницы-бумага-ящерица-Спок» — все уже было. Даже расхваленные Элементали (по сути, главная особенность игры), с помощью которых можно обрушивать на врага ураганы и землетрясения, — и те на деле оказались знакомыми «нюками» и «глобальными дебаффами».

Климат-контроль

Но вот что странно. Несмотря на то, что умом ты понимаешь, что EoW — это сборная солянка из чужих идей, в нее все равно интересно играть. Да, Lesta Studio не принесла в жанр ничего нового, однако разработчики с какой-то феноменальной педантичностью и тщанием сумели сшить из разноцветных лоскутов вполне приличную стратегию.

Elements of War не прощает игроку «зеленой рамки» и лихого раша однотипными войсками — без взвешенных тактических решений ваша армия поляжет в первой же стычке. С каждой боевой единицей приходится нянчиться: кого-то увести подальше в лесок, чтобы их не изрешетили пулеметы, кому-то вовремя сменить режим атаки, а кому-то приказать использовать спецспособность. И не дай бог вы ненароком потеряете в бою какой-нибудь особо дорогой танк, потому что утрата каждого мало-мальски значимого юнита очень сильно сказывается на общей силе вашей армии. Например, проворонив вроде бы не особо мощный джип, ваша танковая колонна станет легкой добычей для засевших в здании ракетчиков (пехоту легко можно было бы выкурить из укрытия слезоточивым газом джипа).

Здорово разнообразит бои и истеричная погода, меняющаяся каждые несколько минут. Скажем, когда светит солнце, видимость отличная, но как только сгущаются тучи и начинается гроза — заметить врага становится куда труднее. Этим можете воспользоваться и вы: дождитесь очередного ненастья и тихонько обойдите укрепления противника маленьким диверсионным отрядом — просто и изящно. Если не хотите ждать, то бедствие можно заказать самому, благо есть те самые Элементали, специальные юниты для контроля климата и различных катаклизмов.

В кампании EoW всего дюжина миссий, сюжет каждой из которых ничего особенного из себя не представляет. Но скучно все равно не становится: на некоторых миссиях нам подбрасывают новые виды войск, где-то заставляют с боем продираться к новому Элементалю, иногда подбрасывают задания по обороне или конвоированию. Все было, все видели... Но грамотно подобранные завлекалочки отлично справляются со своей функцией — поддерживают интерес до финальных титров.

■■■

Здесь важно оговориться: любить Elements of War можно только исконно русской любовью — исключительно за идею, закрыв глаза на посредственную реализацию. С геймплеем, каким бы вторичным он ни был, здесь все в порядке, а вот со всем остальным — проблемы. Игре критически не хватает западной вылизанности и лоска: она невзрачно выглядит, грешит мелкими багами, раздражает некрасивыми роликами и пугает неказистой озвучкой. С таким подходом в минимальные системные требования нужно обязательно добавить пункт «Наличие у игрока искреннего патриотизма».

Но разработчиков есть за что похвалить. Они создали добротный трибьют к лучшим стратегиям последнего времени — пусть и без собственных мыслей, но все равно качественный и интересный. За Elements of War можно с пользой скоротать время до выхода чего-то покрупнее, а заодно и потренироваться в стратегическом микроконтроле: лучше проекта «Лесты» с этим справится, наверное, только The Sims. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✗
Оправданность ожиданий: 60%

Дождались?
RTS-калька, made in Russia. Ничем не выдающееся, но вполне жизнеспособное развлечение для заскучавших стратегов.

Геймплей	7
Графика	7
Звук и музыка	6
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
7,0
«Хорошо»

COWON

www.cowonrussia.ru

V5

ПЕРВЫЙ ПОРТАТИВНЫЙ HD-ВИДЕО ПЛЕЕР С ИНТЕРФЕЙСОМ HDMI

СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ 4,8” TFT 16,7 МЛН. ЦВЕТОВ

ДО 47 ЧАСОВ БЕСПРЕРЫВНОЙ РАБОТЫ

ПОТРЯСАЮЩИЙ,МОЩНЫЙ ЗВУК

ОБЪЕМ ПАМЯТИ ДО 32 ГБ

РАЗРЕШЕНИЕ 800x480

ОС WINDOWS CE 6.0

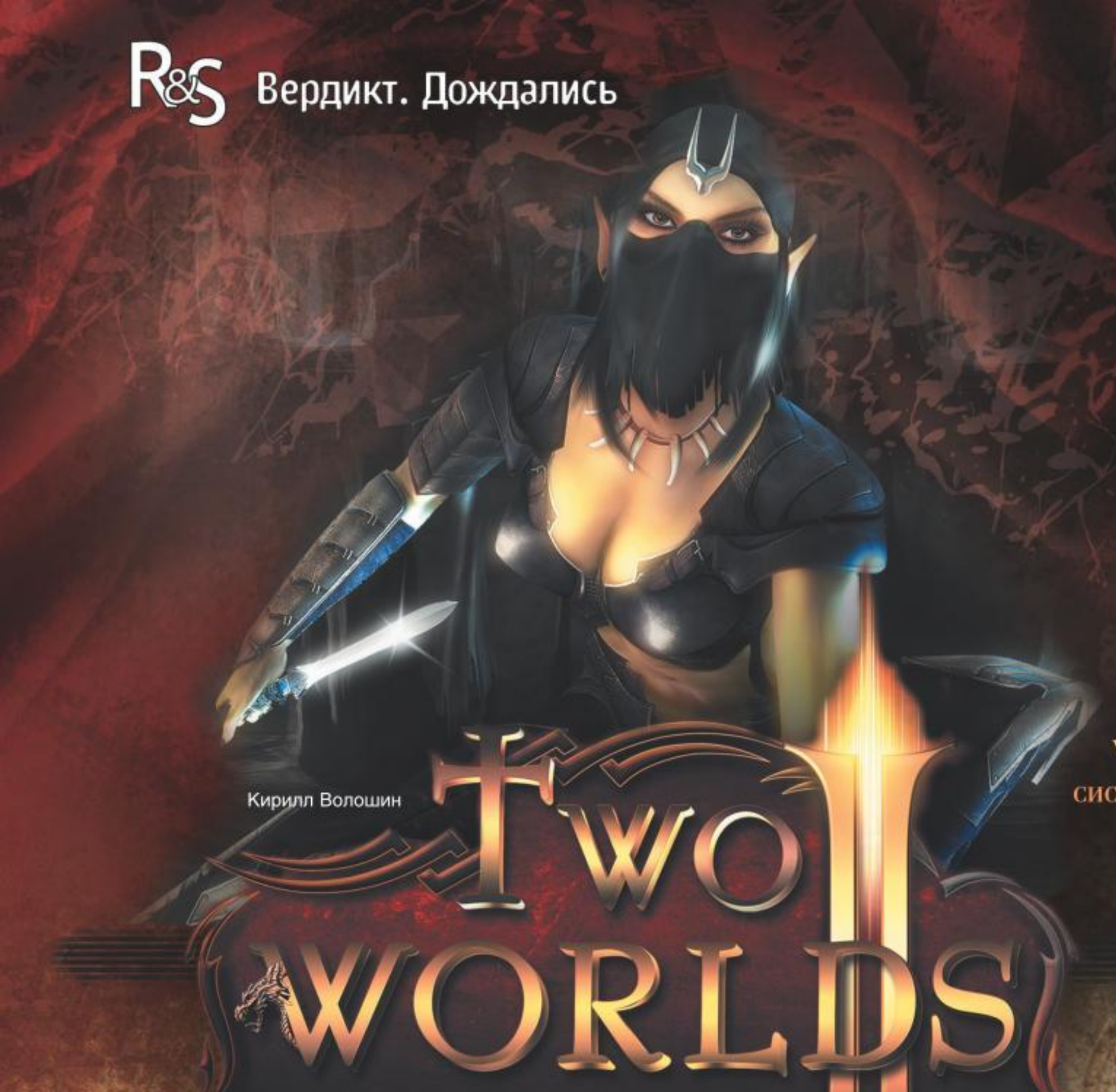
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР COWON В РОССИИ

WWW.BLADE.RU 8(495)276 2076

BLADE GROUP OF COMPANIES



RS@IGROMANIA.RU

Жанр
Ролевая игра
Издатель
TopWare Interactive
Разработчик
Reality Pump
Издатель в России
1С-СофтКлаб
Похожесть
TES IV: Oblivion
Arcania: Gothic 4
Мультиплеер
Интернет
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.twoworlds2.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Кирилл Волошин

Two Worlds II

Дважды два

Польская студия **Reality Pump**, ответственная за серию **Two Worlds**, напоминает прилежного ученика великого художника. Вроде все делает, как мастер: старательно, высунув язык, копирует штрих за штрихом. И надо признать, с каждым годом получается все лучше. Только все равно не шедевр, а какие-то юношеские потуги, достойные одобрительного кивка и снисходительной улыбки. Мол, а чего еще ждать от него — бедного провинциального мальчика?

Первая Two Worlds, вышедшая в 2007 году, стала как раз такой красивой, старательной, но вторичной работой, смелой попыткой сделать свою восточно-европейскую версию **Oblivion** и **Gothic** в одном флаконе. Там был огромный, открытый для исследования мир, конфликтующие фракции, верховая езда, стражники, жарящие мясо у костра, и возможность вырезать целую деревню как приятный бонус. Все это типичное RPG-буйство украшала пара нетипичных моментов: мы могли на ходу заниматься чем-то вроде карманного кузнечества и орудовать в непростом конструкторе заклинаний.

Сиквел — он вроде бы о том же, на тех же принципах и как будто даже местами лучше. Польский провинциальный мальчик пытается одновременно следовать моде и помнить об истоках жанра, но будто не знает, что попытка — это в худшем случае первый шаг к провалу. От полного провала поляков спасло только их прилежное трудолюбие. Мастера одобрительно кивают, снисходительно улыбаются.

Тебя так непросто соблазнить. Мне это нравится.

Из The Witcher и Dragon Age сюда переехали эротические сцены (некоторых девушек можно затащить в постель), а также доски объявлений с прикрепленными к ним просьбами страждущих.

Не пытка

Наслаждаться оригинальной Two Worlds в полной мере, напомним, мешали две проблемы. Во-первых, сюжет и сеттинг были настолько нелепы, что даже к жанру пародии или особо извращенному постмодернизму их причислить при всем желании не получалось. Орки, гоблины, скелеты и Коварный Злодей, похитивший сестру главного героя, — все это будто не всерьез, а в рамках очередного дурацкого стрипа на Penny Arcade. Во-вторых, разработчики крупно просчитались с балансом: ничем не ограниченный крафтинг позволял быстро изготовить мощнейшую экипировку и окончательно превращал игру в фэнтезийный боевик.

Two Worlds 2, конечно, отличается от первой части в лучшую сторону, но не там, где надо бы. В целом игрок занимается тем же: спасает несчастную сестру (она в заточении у злого императора со смешным именем Гандохар), выполняет поручения местных, загоняет лошадей, сокращает популяцию агрессивных животных, ползает по пещерам. Еще, само собой,

работает на различные фракции: в наличии гильдии воинов, воров, магов, некромантов и торговцев. Вся стандартная RPG-атрибутика на месте.

Базовую механику и структуру авторы тоже не тронули: это большая, красивая игра с неплохим набором возможностей. Она даже стала еще больше и красивее: шестьдесят квадратных километров территории, охватывающей несколько островов, отличаются разнообразной флорой, фауной и даже культурой. Один остров решен в духе Ближнего Востока, с пустынями, саваннами и грязными арабскими поселениями, другой — будто бы Китай с тропиками, пагодами, бумажными фонариками и прочей дальневосточной экзотикой.

Зато в рубрике «Подсмотрено у коллег» зачем-то отметились **Assassin's Creed** и **Guitar Hero**. Благодаря первой, например, в Two Worlds 2 появились высокие города. На крышах расположены важные локации, на земле тоже кипит жизнь: туда-сюда снуют толпы горожан, орут глашатаи, зазывают торговцы, нищие просят еды, а патрулирующие улицы стражники сразу обращают внимание на тех, кто толкает людей на бегу. Если продолжать в том же духе, можно легко схлопотать дубиной по лицу. Благодаря Guitar Hero обновились мини-игры в тавернах: теперь можно не только просиживать штаны за азартными игрищами, но и подрабатывать звукоизвлечением — надо только купить музыкальный инструмент. Это все, конечно, очень мило, но зачем? И что дальше? Есть ведь проблемы посерьезнее.

Если к графике особых претензий нет (трава получилась невероятно реалистичной), то, например, анимация и физика прыжков явно не удались: иногда перепрыгнуть через забор или забраться на стол можно только с помощью трехэтажного мата.

Color me Kubrick

Баланс, опять же, слегка привели в чувство, игра стала ощутимо сложнее. Возрождаться сразу после смерти больше нельзя. Улучшать оружие и броню на ходу можно (потребуются расходные материалы и драгоценные камни, на которые разбирается любой предмет экипировки), но особого смысла в этом нет. Бесконечно апгрейдить любимую булаву не выйдет, да и уровень модификации зависит от того, насколько вы искусны в кузнечном мастерстве и работе с камнями. Плюс всегда найдутся достойные соперники, требующие все более весомых аргументов в руке.

В результате приходится заниматься увлекательным шопингом, выбивать обновки из монстров, собирать ингредиенты и варить зелья. Закликать насмерть получится только самых слабых врагов, более сильные противники восприимчивы к определенному урону (рубящему, колющему, магическому и т.д.), поэтому нужно постоянно использовать боевые умения, подбирать и сочетать разные типы оружия, ставить блоки. Короче говоря, Two Worlds 2 наконец-то стала обычной RPG с ровным балансом, она наконец-то похожа на *нормальную* ролевую игру. Нюанс в том, что все это было придумано примерно 15 лет назад, теперь этого мало.

Получается, разработчики только сейчас додумались до очень важных, но базовых вещей. Теперь перед нами наконец-то RPG, а не экшен с открытым миром. Но вместо того, чтобы думать дальше и развивать важные для ролевой составляющей идеи (социальные элементы, сюжет, драматургию), они решили превратить Two Worlds 2 в парк развлечений. Здесь, например, можно раскрашивать доспехи (предварительно нужно найти краситель), плавать в море на лодочке (придется учитывать даже направление ветра) и участвовать в скачках. Тот же вопрос: славно, мило, прикольно, но зачем?

Никаких классовых ограничений в игре нет: переключаться между профильной экипировкой и способностями можно на ходу, по нажатию одной клавиши.

В самодеятельности участвовали?

У Two Worlds 2 все вроде бы есть: движок отлично оптимизирован, музыка выразительная, и даже диалоги все (почти) озвучены. Только до шедевра все равно далеко: поставить эту игру в один ряд с лидерами жанра никак не получается.

Почему? Масштаб трагедии не тот: не хватает сюжета, в котором растворяешься с головой, персонажей, которых помнишь через годы (и расстоянья), тонких диалогов, хоть какой-то драмы и эффектной режиссуры. Именно это сегодня отличает просто хорошие RPG от гениальных (уровня **Dragon Age**, **Mass Effect**, **The Witcher** или **Fallout 3**).

То есть видно, что поляки старались: появились намеки на более тесные (дружеские или даже любовные) отношения с некоторыми персонажами,

Домик в деревне

Мультиплеер в подобных RPG редкость. А в Two Worlds 2 он предлагает несколько уникальных возможностей. Помимо кооперативной кампании на восемь человек (стандартное «бей, беги, круши»), можно сражаться с людьми на аренах, участвовать в онлайновых скачках и соревноваться командами, кто быстрее соберет драгоценные кристаллы.

Плюс захват флага с мечами и магическими посохами наголо. Но главный номер — это, конечно, возможность купить и обустроить собственную деревню. Здесь начинается настоящая стратегия: вы можете возводить различные постройки для увеличения уровня производства (фермы, мельницы, усадьбы, рудники), поднятия настроения жителей (таверны, торговые лавки) и охраны деревни (защитные башни со стражниками внутри). Все это нужно, чтобы получать с поселения прибыль и покупать в местных лавках продвинутую экипировку. Правда, строить и вкладывать нужно с умом, а то можно и прогореть. К тому же деревню периодически приходится защищать и вооружать.

Поездки и сражения на лошадях в оригинале вызывали массу нареканий, поэтому в сиквеле им уделено меньше внимания: исчезли специфические «конные» умения и сражения верхом, да и проехать на лошади можно далеко не везде.

есть неплохие постановочные сцены. Но какой в этом смысл, если сюжет по-прежнему идиотский? Драма? Саспенс? Один из первых сюжетных квестов заставляет вас потрошить страусов, чтобы сварить слабительное. Какая драма, какой саспенс?

Большинство заданий обыгрывают именно подобные поручения в жанрах «сбегай и принеси», «сбегай и убей» или «сбегай, убей, принеси». Есть, конечно, и более интересные миссии: можно провести многоэтапные расследования, выясняя, кто убивает криминальных авторитетов или куда исчезают трупы с места казни, наладить торговые отношения между двумя деревнями. Иные квесты щеголяют нелинейностью и моральным выбором, но в основном он сводится к банальному «казнить нельзя помиловать». Проблема в том, что таких вот приключений сильно меньше, чем хотелось бы. И в сравнении с тем, что творится в работах **BioWare** или **Obsidian Enter-tainment**, они выглядят лишь старательным студенческим спектаклем на фоне мхатовской постановки.

■■■

Two Worlds 2 куда красивее, больше, интереснее и увлекательнее оригинала, спору нет. Но сами-то авторы грозились навести шороху в высшей лиге. И если мы хотим, чтобы рано или поздно это у них получилось, спрашивать нужно по гамбургскому счету. К тому же «восточноевропейская RPG» — отнюдь не приговор и не оправдание. The Witcher тоже был сделан в Польше, но при этом если и не встал в один ряд с лучшими представителями жанра, то уж точно смог очень близко к ним подобраться. Хотя сначала и производил точно такое же впечатление: все одобрительно кивали, снисходительно улыбались.

ПЕРЕВОД: Полная локализация такой большой RPG — дело всегда непростое. Масса книг, дневников, записок, диалогов, реплик, и все надо перевести, переозвучить. К счастью, здесь нет досадных ляпов, вроде тех, что были с год назад в локализации Dragon Age. Огромные массивы текста переведены без критических ошибок. Зато есть некоторая отсебятина. Например, упав с высоты без чьей-либо помощи, герой почему-то выкрикивает «Ах ты ублюдок!». Это напоминает старый фаргусовский перевод Delta Force: Land Warrior, хотят там трагедия была не тех масштабов: от выстрелов в пятку террористы начинали жаловаться на несварение и мигрень. Two Worlds 2 вместо этого щеголяет юмористическим дурновкусием: вы можете встретить «криминальных авторитетов», а также персонажей Жар Птиц, Страш Илко, Дюра Селло, Иг Рок и даже Бо Дяга. И это, ей богу, совсем Не Смеш Но. ■

✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
✗ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
✗ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 2/3

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Поляки провели поверхностную работу над ошибками, но сделать RPG AAA-класса им все еще не под силу.

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★★★★ 6.0
ГРАФИКА ★★★★★★★★★★ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

RPG

Полная русская
и английская версии игры

РЕКЛАМА

DIVINITY II
ПЛАМЯ МЕСТИ

ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЙ РОЛЕВОЙ САГИ!

УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

www.snowball.ru/flame

Divinity II – The Dragon Knight Saga © 2010 Larian Studios. Divinity II – Ego Draconis © 2009 Larian Studios und dtp entertainment. Divinity II – Flames of Vengeance © 2010 Larian Studios. All rights reserved. Developed by Larian Studios. All company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners. © 2010 ООО «1С-СофтКлаб»/творческая адаптация Snowball Studios. Все права защищены.

LARIAN studios

SNOWBALL

PC DVD ROM

1С ФИРМА «1С»

R&S Вердикт
Дождались!

ОРДЫ НЕЖИТИ

DISCIPLES III

RESURRECTION

ВОИСТИНУ ВОСКРЕС

Жанр
Ролевая игра
Пошаговая стратегия

Издатель
«Акелла»

Разработчик
.dat

Похожесть
Серия Heroes of Might and Magic
Серия Age of Wonders

Мультиплеер
Отсутствует

Платформа
PC

Сайт игры
www.disciples3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО:
3,2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,2 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Кирилл Волошин

RS@IGROMANIA.RU

До чего все-таки говорящими могут быть иные названия. Вот **Disciples 3: Renaissance** должна была стать настоящим ренессансом, возрождением легендарной стратегической серии. Но в итоге чуть было не похоронила ее: технические огрехи и серьезные проблемы с балансом банально мешали получать удовольствие от игры.

Resurrection — то есть «Воскрешение» — должно было вернуть игру к жизни. И это у него почти что получилось, вот только то, что воскресло, местами напоминает результат научных изысканий Виктора Франкенштейна: вроде бы все элементы на месте, но посмотришь — и понимаешь, что перед тобой не совсем человек... не совсем та игра, которую ждал.

Жизнь не удалась

Вторая часть Disciples, вышедшая в 2002 году, была не просто пошаговой стратегией, а самой красивой, стильной и готичной пошаговой стратегией на тот момент времени. Можно было долго бродить по карте, собирать ресурсы и артефакты, заниматься другими экономически выгодными делами — и все это только ради того, чтобы увидеть, как скромный зомби превращается в исполненного красоты Лорда Вампиров, который нарезает бефстроганов из грациозных эльфов в лосинах.

Disciples 3 преумножила это торжество смерти над жизнью и любовью. Скриншоты из игры выглядели как иллюстрации к альбомам Lacrimosa или Eternal Tears of Sorrow. Но главное, сюжет (выразительно озвученный и сопровождаемый трагической музыкой) точно уловил и передал дух серии — мрачный темный пафос, замешанный на фатализме, предательстве, безумии, страстях и бессмертной любви.

По сюжету ангел Иноэль спустилась на земли Невердаар, чтобы исполнить неведомую даже ей волю небес. Из-за нее разгораются страсти между людьми, демонами и эль-

Спасением от излишней легкости и предсказуемого ИИ может стать режим hot-seat, в котором сразу три игрока могут устраивать ожесточенные битвы на одном компьютере.

Художники .dat по-прежнему работают лучше всех: юниты нежити, как и положено, выглядят одновременно жутко и завораживающе.

У некоторых бойцов нежити изменились имена и появилась пара новых способностей.

Сценаристов можно упрекнуть в самоповторе: в оригинальной кампании память о своей прошлой жизни постепенно возвращалась к демону Хаархусу, в Resurrection на похожий психотерапевтический сеанс попал Салаар.

фами. Богиня мертвых Мортис добавляет всему происходящему необходимый градус депрессии.

События Resurrection начинаются с того, что в одном из уголков Невердаара появляется русалка, в которой обезумевшему Галлеану видятся черты своей прекрасной Солониэль. Мортис, естественно, хочет уничтожить лжебогиню. Одновременно знакомый по оригинальной кампании инквизитор Ферре вновь замышляет недоброе…

Сюжет идеально вписан в логику и историю этого мира. Но если раньше в центре внимания в основном были страдания и страсти богов, а наемные герои служили лишь проводниками их воли, то теперь все несколько иначе. В Disciples 3, напомним, ключевых героев нельзя нанять в городах, они выдаются готовыми по сценарию — это самостоятельные личности, со своей биографией и скелетами в шкафу. Такой ход позволил сценаристам рассказывать более персонифицированные истории, в которых распри богов проходят на фоне личных трагедий.

В Resurrection мы следим не только за тем, как Мортис гоняется за лжебогиней и коварным Ферре, но и за тем, как развиваются отношения между ее слугами, мертвым воином Салааром и ничуть не более живой девушкой Аминой. То, что их связывает общее прошлое, становится ясно уже в первой трети игры, но тем интереснее узнать, чем же все закончится. В какой-то момент к героям присоединяется еще один мертвый воитель Хашим, который вносит в историю дополнительную интригу из серии «третий лишний».

Ну и вообще миссии дополнения выглядят понасыщенней. Как и обещали авторы, ряд заданий можно выполнить разными способами: пойти в лоб на врага или, например, предварительно отравить часть его войск. Появилось много квестов и побочных поручений: заблудшие демонессы, грустные вампиры, предательски убитые солдаты и даже мертвые градоначальники просят найти, вернуть и отомстить. А помочь хочется каждому: в награду выдают отличную экипировку, которую в магазины не завозят. Все это еще больше приближает Disciples 3 к полноценной RPG.

Смерть ей к лицу

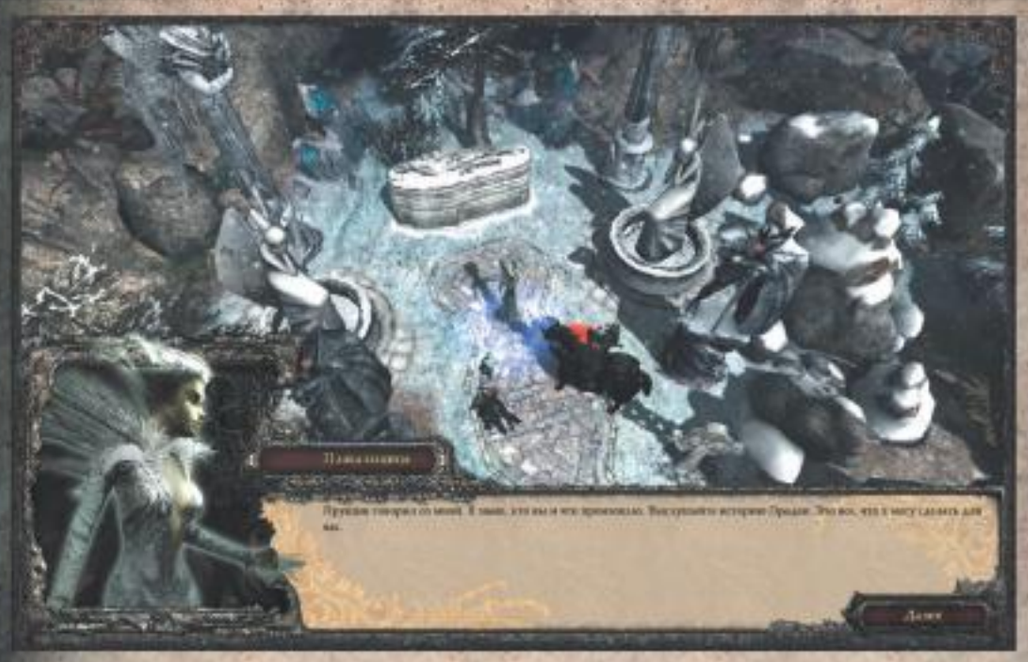
Между тем именно крен в сторону ролевого хозяйства и усечение стратегической составляющей многие ставили в вину оригиналу. В отсутствие дипломатии и грамотно атакующего ИИ (враги действовали либо слишком пассивно, либо слишком непоследовательно) ключом к успеху стала прокачка супермощных умений героев, после чего игра становилась необычайно легкой.

Разработчики явно осознали свои ошибки, вот только исправить их оказалось не так-то просто. Нежить в мире Disciples — пожалуй, самая сложная с точки зрения баланса раса. Многие ее юниты сильны без всяких активных способностей: так, призраки всегда умели парализовать врага, а оборотни были невосприимчивы к обычному оружию. Теперь представьте, что может натворить даже одна такая сладкая парочка.

В **.dat** не стали ничего принципиально менять в линейках юнитов: на месте и оборотни, и призраки, и вампиры, и все прочие ключевые бойцы со своими привычными ветками развития. Зато девелоперы увеличили силу врагов: на старте первой же миссии еще «зеленый» Салаар оказывается в тесной компании матерых волков девятого уровня. Вражеские Стражи, охраняющие источники ресурсов, теперь частенько снабжены подкреплением в виде толпы высокоуровневых охранников. Да и ИИ противников действует активнее: настойчиво атакует, причем в начале некоторых миссий враг сразу приходит в такой дружной и шумной компании, что потом вам приходится ложиться на долгое стационарное лечение в город.

У героев больше нет читерских умений вроде превращения врага в маленькую безобидную козявку. А сами пошаговые бои стали быстрее и зрелищнее. Теперь ключевую роль играет инициатива: она позволяет многим юнитам атаковать несколько раз за ход. При этом все научились ловко перехватывать неприятельские удары и бить наперед.

В результате Resurrection играется сложнее оригинала. Поначалу. Особенно на хардкорном уровне, где противники чуть сильнее и умнее. И когда вы осторожно бродите по карте, копите ресурсы и точечно прокачиваете своих героев, сторонясь сильных врагов, игре хочется петь осанну. Но рано или поздно вы, наконец, получаете в распоряжение сразу несколько оборотней, а призраки обучаются бить по нескольким



Как и в Disciples 2: Rise of Elves, волю богини мертвым героям передает дух по имени Прушин.

В режиме Hot-seat интересно сражаться не только с живыми игроками, но и с ИИ: у компьютера хотя бы нет сценарных героев со сверхмощными заклинаниями и умениями.

целям. И тут игра снова прыгает в старую колею: проходить карту можно с закрытыми глазами, на автобое, отмахиваясь от врагов как от назойливых мух, используя пару беспроигрышных тактик (поставьте оборотней так, чтобы они перехватывали все атаки), попивая чай с ватрушками. Достойные оппоненты попадаются крайне редко.

То есть для любителей RPG вроде бы все хорошо: в награду за первые часы унижений и обид они получают возможность почувствовать себя супергероем. Но такой «оверпауэр» все-таки должен наступать ближе к финалу карты, а не с самого начала.

Для ветеранов, привыкших получать от Disciples больше сопротивления, здесь однозначно все еще мало тактики и стратегии, даже на хардкоре. В предыдущих играх серии планомерная прокачка тоже позволяла легко топтать многих врагов и даже побеждать боссов (таких как дьявольский мальчик Утер) силами фактически одного призрака, но там все же было больше разнообразных ситуаций. Нас частенько заставляли нанимать в городах разных героев, хитро обкладывать ими врагов, действовать на два, а то и три фронта. А потом спускали толпу гномов при поддержке гигантов, которые всегда находили к нежити свои подходы.

Здесь же гномов как отдельной расы нет, а о найме других лидеров в городах и сложных маневрах на протяжении большей части игры можно забыть: как правило, мы просто размеренно зачищаем карту, и для этого вполне хватает выделенных героев.

■■■

В любом случае Disciples 3: Resurrection — это шаг вперед. Сохраняя красоту, стиль, готический пафос и увлекательный сюжет, игра стала более сбалансированной, сложной и интересной. Но до идеала еще далеко. Разработчикам определенно есть к чему стремиться. Плоды их усилий мы увидим в следующих дополнениях, где, возможно, появится дипломатия, полноценный мультиплеер и гномы, которые, наконец, покажут мертвякам кузькину мать. Маленькую и бородатую. ■

Реиграбельность ✓
Классный сюжет ✓
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓

Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?

Как и орды нежити, Disciples 3 продолжает жить, но уже в несколько ином качестве — теперь это скорее RPG с элементами стратегии, а не наоборот.

Геймплей	7
Графика	8
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг

7,5

«Хорошо»

ПЕРВЫЙ В РОССИИ НАУЧНО-ПОПУЛЯРНЫЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРАХ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

№1 (110)
ЯНВАРЬ
2011

РЕЦЕНЗИИ

Call of Duty Black Ops
Невиданный урожай клюквы

- **Elements of War**
- **Kings' Crusade.** Львиное Сердце
- **EVE:** Incursion
- **Disciples 3:** Орды нежити
- **Shank**
- **Star Wars:** Force Unleashed II
- **Pro Evolution Soccer 2011**
- **DeathSpank:** Orphans of Justice

ДУЭЛЬНЫЙ КЛУБ

StarCraft 2
Тройное противостояние ■ С комментариями White-Ra

Чудо-оружие Третьего рейха
Летающие тарелки и подземные машины

Элементали
Что делать при встрече с ожившей стихией

Молнии
Миллиард вольт над головой

Атлантида
Легко ли утопить континент

СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

- **Left 4 Dead 2** Инфицированные — тоже люди
- **Civilization V** Маленькие хитрости великих империй
- **Aion** Мастерство бесконтактного боя
- **Alpha Protocol** Вредные советы: скандальное прохождение
- **Team Fortress 2** Подрывник ошибается дважды
- **R.U.S.E.** Специальные тактики партий 2х2
- **League of Legends** Кто продавит вражеские линии?
- **StarCraft 2** с White-Ra Убийственные сочетания войск

Три дня в сердце игровой индустрии
ИГРОМИР 2010

- **Assassin's Creed** Братство крови
- **Dragon Age 2**
- **Panzar** Forged by Chaos
- **F.E.A.R.3**
- **Homefront**
- **Shogun 2** Total War
- **Меч и Магия.** Герои 6
- **Inversion**
- **Prime World**
- **Red Orchestra 2**

ОБЛОЖКА: **Kings' Crusade.** Львиное Сердце

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР

В ПРОДАЖЕ С 14 ДЕКАБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 14 ДЕКАБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 14 ДЕКАБРЯ • В ПР

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
МЯСОРУБКА

ИЗДАТЕЛЬ
NAMCO BANDAI GAMES

РАЗРАБОТЧИК
NAMCO BANDAI GAMES

ПОХОЖЕСТЬ
MADWORLD
DANTE'S INFERNO
SHANK

ПЛАТФОРМЫ
XBOX 360, PS3

САЙТ ИГРЫ
WWW.SPLATTERHOUSE
GAME.COM

АЛЕКСЕЙ МОИСЕЕВ

SPLATTERHOUSE

ПО КОЛЕНО В КРОВИ

Если бы вокально-инструментальный ансамбль Cannibal Corpse вдруг устроил конкурс на лучшую игру по мотивам обложек своих альбомов, **Splatterhouse**, без сомнения, победил бы с большим отрывом. Гектолитры крови на всех поверхностях — есть, полуобглоданные трупы (в том числе и живые) — присутствуют. Кишки, отрубленные конечности, опарыши, слизь на стенах — сколько душе угодно. Даже голые, простите, сиськи — и те в наличие. Джорджу Фишеру и Винсенту Локу наверняка очень бы понравилось.

ВДРЫЗГ И БРЫЗГ

Когда начинаешь играть в Splatterhouse, кажется, что сквозь телевизор просачивается тестостерон и капает на пол. По экрану мечется гора мускулов, слегка похожая на человека, и голыми руками вытворяет с живыми существами такое, что не снилось даже Луису Бунюэлю. На кусок мяса натянута волшебная маска, отчего тот становится немного похож на маньяка Джейсона из фильма «Пятница 13-е».

Именно благодаря этой маске Рик Тейлор, типичный сту-

Вот про это — вся игра.

Распоротая грудь и порубленные ребра героя мало беспокоят. Он, как Росомаха, умеет залечивать раны, не отвлекаясь от боя.

ОСТОРОЖНО! ОПАСНО ДЛЯ ПСИХИКИ

СМОТРИ, ШЕВЕЛИТСЯ!

Мы долго думали, о чем бы вам рассказать в ставшей уже почти традиционной рубрике «Шок месяца». И тут как нельзя кстати подвернулся Splatterhouse. Варианты посыпались как из рога изобилия. Но остановиться мы решили на опарышах. В игре очень похожих на них существ надо топтать ногами, чтобы получить различные бонусы. В жизни опарышам находятся гораздо более интересные применения.

Знакомьтесь — личинка мухи, или проще — опарыш. Если отрешиться от того, чем питается эта штука, вполне себе милый червячок. Рыбаки так и вовсе в восторге от этого зверя и даже специально выращивают его.

Только не пугайтесь. Это всего лишь опоссум, умерший естественной смертью. Разумеется, над ним потрудились опарыши (они тоже в кадре). В Splatterhouse встречаются сцены и пострашнее.

Цветные опарыши — мечта рыбаков. В некоторых магазинах можно даже заказать цвет личинок на заказ. Если опарышей нужного цвета нет в наличии, через несколько дней их вырастят специально для вас

Мама опарыша — муха.

Что же такое опарыш? На вид — это небольшие (длиной в 1-1,5 см) белые червячки, которые обычно заводятся в гнилом мясе, трупах людей и животных, в протухшей рыбе и других не очень приятных местах. Но на самом деле это не черви, а личинки мух. Появляются они из отложенных цокотухами яиц и питаются тем, в чем вылупились. Через полторы-две недели разжиревший опарыш превращается в куколку, а еще через несколько суток становится молодой мухой.

Всяк бычок знай свой крючок

Какое же применение есть у этих противных, извивающихся, скользких существ, при виде которых неподготовленный человек может запросто опорожнить свой желудок?

Самое главное — это, конечно, рыбалка. Любой заядлый рыболов вам точно скажет, что нет наживки лучше опарыша. Его обожает практически любая пресноводная рыба. Многие рыболовы не чураются разведением опарышей. Это несложно: берется полкило говядины, курицы или рыбы, оставляется с утречка где-нибудь на улице (помойка — отличный вариант!), вечером забирается и перекладывается на решетку. Под решетку ставится емкость с опилками или песком. Опарыш вылупляется, отжирается в мясе и падает в опилки, которые просеиваются через мелкое сито. Остается чистый вкусный опарыш, его можно хранить в холодильнике несколько месяцев. Или чуть подкормить творогом — тогда он станет очень белым, толстым и привлекательным.

Вообще, опарышу можно придать почти любой цвет, накормив его соответствующим пищевым красителем. Но самому разводить личинок не всегда удобно — могут взбунтоваться близкие (вонища от гнилого мяса, черви в холодильнике — тут и до скандала недалеко). Поэтому их можно купить в магазине непосредственно перед рыбалкой, любого цвета и размера.

Целебные опарыши

Другое важное применение личинок — медицина. Только не пугайтесь! В открытую гниющую рану засыпается выращенный в стерильных условиях опарыш и оставляется на денек-другой (в тяжелых случаях — и на неделю). За это время червячки с удовольствием съедают всю мертвую ткань и гной, тем самым очищая рану. Живую плоть они не трогают — не могут переварить.

Способ очень древний и известный. Например, во время Второй мировой так спасали солдат от гангрены после ранений. А в фильме «Гладиатор» именно опарышами прочищают рану на плече героя Рассела Кроу. Но сейчас в силу развития медицины этот метод применяется не часто, а только в тех случаях, когда лекарства оказываются бессильны.

Процедура, конечно, не из приятных: мало того, что выглядит все это тошнотворно, так еще и червячки извиваются и щекочутся в ране (говорят, процесс безболезненный — и на том спасибо). Если вам очень хочется на это посмотреть, наберите в поиске YouTube слова Maggot Therapy. Принимать пищу в ходе просмотра настоятельно не рекомендуем. Впрочем, пациенты не жалуются. В их случае вопрос ставится так: либо опарыши, либо ампутация. Так что выбор, мягко говоря, не богат.

Личинки-криминалисты

Есть и другие применения личинок мух. Например, судебно-медицинские эксперты и криминалисты по их размерам определяют давность гниения трупа. В Африке опарышей уплетают за обе щеки — это ведь чистый белок. А в Италии, особенно на Сардинии, обожают казу марцу, что в переводе означает «гнилой сыр». От обычных сыров он отличается тем, что в нем живут... опарыши (правда не мясной, а сырной мухи). И подается к столу он прямо с червями.

Официально к продаже сыр в Италии запрещен, но для сардинца нет большего деликатеса, чем казу марцу, так что запрет нарушается постоянно. Впрочем, мы вам этот продукт пробовать все-таки не советуем — некоторые люди не могут переварить личинок сырных мух и становятся на некоторое время для них жилищем. Есть даже данные, что черви пытаются прогрызть стенки желудка и кишечника, награждая владельца рвотой, болями и кровавым поносом.

Миазмы? Миаза!

Болезнь, когда опарыши поселяются в еще живых организмах, называется миазом. Обычно этой напастью страдают животные, но случаются такие неприятности и у людей. Можно проглотить яйца мух с немытой пищей — появятся кишечные миазы, о которых мы написали чуть выше. Опарыш может заползти в какое-нибудь естественное отверстие, а если вздремнуть на природе, есть шанс, что муха отложит яйца, например, в глаз. Получится офтальмомиаз.

Обнаружить червяка можно и в ране, если ее не обрабатывать должным образом (частенько этим страдают бомжи). В отличие от медицинских опарышей, дикие после набора веса с удовольствием уплетают и здоровые ткани, буквально прорубая в теле многосантиметровые ходы, отчего начинаются процессы гниения, не говоря уже о том, что это попросту больно. Так что наш вам совет: мойте руки, овощи и ягоды перед едой!

Один из добивающих приемов. Относительно безболезненный.

дент-ботан в очках и с бородкой, явно никогда не державший в руках штангу, теперь может без особых проблем укатывать в пол сотни отвратительных монстров. Делает он это не от хорошей жизни: его девушку Дженифер похитил сумасшедший ученый, а сам Рик во время похищения продырявил себе живот острым рогом неудачно подвернувшегося демона и остался лежать на полу.

Пытаясь не захлебнуться собственной кровью, юноша из последних сил тянется к говорящей маске, которая на самом деле является древним и довольно злым божеством, напяливает ее и тут же превращается в то, что вы видите на окрестных скриншотах. Рик хотел спасти подружку, а маска желала, чтобы Рик убивал все вокруг самыми жестокими способами. Консенсус был достигнут немедленно, и парочка отправилась вслед за сбрендившим профессором.

Самое поразительное в Splatterhouse то, что игра даже пытается рассказать вам историю. Не то чтобы она была жутко интересной или оригинальной, но удивляет сам факт: вам стараются объяснять, почему добрый профессор встал на путь зла, откуда взялась маска, чего она хочет и какую роль во всем этом играет Дженифер. От игры, которая на протяжении десятка часов заставляет вас в буквальном смысле разрывать на куски тысячи чертей, такого никак не ожидаешь. Разработчики даже не поленились разбросать по уровням дюжину граммофонов с записями аудиодневников профессора, в которых он, например, признается, что кормит своих адских созданий студентами из ближайшего университета, так как «их все равно никто не считает».

Брызгающий мальчик

Поначалу игра не на шутку бодрит организм, уставший от осенних шедевров, своей ярко выраженной трэш-стилистикой. Рик со всей силы дубасит руками каких-то тварей, возит их мордой об пол, проламывает черепа дубиной с гвоздями, наматывает кишки на бензопилу, а когда избитому демону становится совсем плохо, студент хватает его за грудки и откручивает голову, отрывает руки, разделяет тело на две примерно равные половинки или извлекает бронхи через носоглотку.

А в особо запущенных случаях разворачивает существо к себе спиной и, даже не поморщившись, вытаскивает прямую кишку из заднего прохода. Кровища хлещет из всех естественных и свежеприобретенных отверстий, заляпывает стены, пол и самого Рика. Всю эту бесовщину сопровождают запилы электрогитар и страшные хрипы каких-то металлических ансамблей на заднем плане. Каждая ситуация подана со специфическим черным юморком, главным источником которого служит маска-божество. Стоит вам погибнуть по неосторожности, как она тотчас обзовет вас «%#&^ нубом», а фразу For a Dick you're such a pussy переведите, пожалуйста, самостоятельно.

Представили картину? А теперь подумайте о том, что всем вот этим вам предлагают заниматься не час, не два и не три, а все десять. Чтобы столько времени удержать интерес, нужно иметь большую (и больную) фантазию, которой у геймдизайнеров Splatterhouse, к сожалению, не нашлось.

Игра очень быстро выдыхается, и вы вдруг обнаруживаете, что гуляете по однотипным комнатам и коридорам, одинаковыми способами убивая все, что движется. Ключевое слово — «одинаковыми». Рик не умеет проделывать какие-то изощренные комбо или проводить суперудары, он просто лупит врагов кулаками (есть мощный и слабый удары), подвернувшимся оружием (машет им со всей силы, без выдумки) или хватает врага и прикладывает его обо что-нибудь твердое.

На собранную в баночку кровищу можно добавить герою

В таком состоянии Рик может находиться не больше 15 секунд. Но этого хватает, чтобы разукрасить все вокруг в красный цвет.

Такую мелюзгу Рик лупит сотнями перед завтраком.

Слабо отыскать на этом скриншоте Рика?

Splatterhouse — единственный слэшер, где оружие для успеха, в принципе, не обязательно.

немного здоровья или усилить какой-то из ударов. Еще студент умеет ненадолго превращаться в нечто с лезвиями вместо рук и с шипами на спине — тогда за кляксами крови и летающими конечностями становится совсем плохо видно, чем там сейчас занимается герой. Изредка игра прикидывается двухмерным платформером, что ей не очень идет: Рик явно прогуливал физкультуру, и все прыжки-кувырки даются ему с большим трудом и часто приводят к безвременной кончине.

Нетрудно догадаться, чем вдохновлялись разработчики Splatterhouse. На консоли Wii больше полутора лет назад появился **MadWorld**, черно-белый экшен, полностью завязанный на жестокости и смертоубийствах. Только там способов умерщвления несчастных было так много, что об однообразии никто и не заикался. Игра действительно помогала спустить накопленную за день негативную энергию без вреда для окружающих людей: после получасового сеанса в MadWorld сил ругаться просто не оставалось.

От Splatterhouse такого же эффекта добиться сложно. Очень редко случаются моменты просветления, когда вам надо, к примеру, *накормить* статую Свободы тушками врагов или насадить демонов на кровевыжималки («Вот за это мы и получили рейтинг «только для взрослых», — отпускает ехидный комментарий маска-божество). Но, кажется, мы только что перечислили вам два *самых* запоминающихся момента игры. А больше в ней ничего, по сути, и нет — только звериное махание кулаками и оторванные хребты крупным планом. Поэтому вместо быстрого и яркого сброса отрицательных флюидов получаешь сомнительный аттракцион по уничтожению полчищ одинаковых монстров. Ругаться после такого хочется еще больше.

■■■

Создается впечатление, что ответственные за игру люди застряли где-то в девяностых годах прошлого века. Сам Splatterhouse, кстати, тоже родом оттуда: в шестнадцатибитную эру вышло аж три части игры, и все они становятся доступны по мере прохождения современной версии. Так что можно немного поностальгировать по былым временам. Именно людям, когда-то обыгравшимся в **Splatterhouse 3** на Sega Mega Drive, стоит обратить внимание на Splatterhouse нового поколения. Есть большая вероятность, что их зацепит ее простота и первобытная жестокость. Остальным же лучше еще разок пройти **God of War 3** или MadWorld. Но знать про Splatterhouse нужно всем, просто потому, что это самая мясная игра современности. ■

РЕЙТРАБЕЛЬНОСТЬ ✗
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ ✗
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ ✗
ЛЕГКО ОСВОИТЬ ✓

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ: 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Splatterhouse — это игра, в которой, кроме насилия и жестокости, нет больше ничего. Но уж кровищи здесь столько, что ненароком можно захлебнуться.

ГЕЙМПЛЕЙ	5
ГРАФИКА	7
ЗВУК И МУЗЫКА	7
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6

РЕЙТИНГ

6.0

«СРЕДНЕ»

RS@IGROMANIA.RU

BLOOD STONE 007

Каменное лицо добра

Жанр
TPS с гоночными уровнями
Издатель
Activision
Разработчик
Bizarre Creations
Похожесть
Серия Hitman
Серия Splinter Cell
Серия Tomb Raider
Мультиплеер
Интернет, 16 игроков
Платформы
PC, Xbox 360, PS3
Сайт игры
www.bloodstonegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Нежелательно:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
Желательно:
Core 2 Duo 2,5 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Александр Башкиров

Новая эра серьезного и реалистичного Джеймса Бонда, начавшаяся с картины «Казино «Рояль» в 2006-м, лишила персонажа всех фирменных черт. Игровая бондиана докрэйговской эпохи стояла на творческом использовании фирменных гаджетов и откровенно наивных сюжетах про борьбу с красочными суперзлодеями. В **007: Everything or Nothing** (2004), лучшей игре про Бонда от третьего лица, в одной из миссий, к примеру, нужно было уничтожить полный наноботов грузовик, ведомый легендарным приспешником Зла по прозвищу Челюсти к дамбам Нового Орлеана. **From Russia with Love** (2005) была стилизована под самые ранние, жизнерадостные фильмы сериала — даже озвучивавший игру семидесятипятилетний Шон Коннери откровенно наслаждался происходящим.

James Bond 007: Blood Stone сделана по стандартам двух последних «Бондов»: мрачный экшен от третьего лица, в котором не используются гаджеты (как и в «Казино «Рояль» с «Квантом милосердия», самым ходовым устройством в арсенале Бонда является обычный мобильник). Злодеями тут являются безликие русские олигархи, азиатские киллеры и террористы-смертники. Сам Бонд превращен в лишенного эмоций терминатора, который добирается из сюжетной точки «А» в точку «Б» кратчайшим маршрутом, не отвлекаясь на красивых женщин и шутки над трупами поверженных негодяев. На это просто нет времени: брови сдвинуты, челюсть напряжена — добро с кулаками выглядит именно так.

Ходячий смокинг

Сценарий Blood Stone сочинил профессиональный драматург Брюс Файрстин, приложивший руку не только к играм по мотивам «Все или ничего» и «Из России с любовью», но и написавший сценарий к фильму «Золотой глаз» с другими броснановскими «Бондами». Перед нами первая с 2004 года игра про Бонда, сюжет которой не основан на кинокартине. Местами даже прорывается олдскульный бондовский шик — одна миссия проходит на борту огромного судна на воздушной подушке, несущегося по сибирской реке. Джетпак, часы со встроенным лазером и очки с рентгеновским зрением остались в прошлом. Теперь Бонд предпочитает паркур, автомат и, когда надо обойтись без крови, умение быстро душить охранников в ближнем бою. С фильмами по сценариям Файрстина игру объединяет только то, что спина главного героя, как правило, обтянута дорогим смокингом.

Разработчики Blood Stone из ливерпульской студии **Bizarre Creations** как минимум видели «Все или ничего» — новая игра тоже построена на чередовании автомобильных заездов с пешими миссиями. Опыт работы с гоночными уровнями у авторов был (они сделали **Blur** и **Project Gotham Racing**), с пешим шутером — тоже (в портфолио есть очень любопытный **The Club**). Тем более странно, что Blood Stone больше всего похож не на прежние игры про Бонда и не на внутренние разработки компании, а на флагманские TPS без цифр «007» в названии.

Даже в драках движения оцифрованного Крэйга (утащить одного охранника с карниза, задушить другого, пнуть в колено третьего) выглядят усредненными действиями третьесортного каскадера.

Прохождение игры — это цепочка заскриптованных рукопашных вперемешку с выстрелами в режиме автоприцеливания. Участие игрока, как и Бонда, в Blood Stone минимальное.

В классической бондиане дуэль с землеройной машиной была бы украшением всей игры — особенно если бы за рычагами сидел человек со стальными зубами или толстый китаец в котелке.

Лишний раз рулем Aston Martin лучше не шевелить. При малейшей провокации машину может занести или развернуть на 180 градусов.

Забыл вашу фамилию

Итак, оцифрованный Крейг путешествует по случайно найденным сценаристом на глобусе локациям: Афины, Стамбул, Монако, Бангкок. В случае, когда Файрстину было лень искать на карте конкретный город, в качестве локации выступает целое государство (Бирма) или регион (Сибирь). Это, впрочем, вполне в духе франчайза.

Периодически в игре можно увидеть достойную Бонда декорацию (порт с яхтами в Афинах, гигантский аквариум и неоновые трущобы Бангкока), но чаще разработчики идут по пути наименьшего географического сопротивления. Сначала нам показывают огромную надпись «МОНАКО» или «СИБИРЬ» на русском, а потом Бонд оказывается в универсальном лабиринте подземных переходов со множеством лестниц и карнизов, где нужно долго прыгать, лазить, подтягиваться, убивать охранников по одному и оптом, чтобы в финале подвергнуться нападению землеройной машины или вертолета.

Игра несколько оживает во время автомобильных уровней: средства передвижения бывают самые неожиданные, от уже упоминавшегося ховеркрафта до циклопического самосвала, по ходу погони превращающего в руины половину Бангкока; легковые автомобили и грузовики переворачиваются в режиме слоу-мо; в воздухе висит дым от взрыва трубопровода. Но опять-таки, шикарный автомобиль главного героя лишен встроенного оружия и спецустройств, вы не можете даже стрелять по преследуемому противнику. Нужно аккуратно ехать от чекпойнта к чеклойнту и ждать, когда включится очередной скрипт.

Гонка по замерзшей сибирской реке выделяется своей полной неиграбельностью — элементарно не видно, куда ехать. В такие моменты остается только радоваться, что уровни в игре короткие.

Остальная игра проходит в режиме вторичного туповатого шутера с использованием укрытий. Уровни Blood Stone не настолько сложные, чтобы укрытиями в самом деле нужно было пользоваться, — приемами ближнего боя и стрельбой с замедлением времени герой может за полторы секунды уложить шесть человек, включая двух далеко расположенных снайперов.

Так что получается спринт по полосе препятствий вроде **Tomb Raider**, темным коридорам, как в **Splinter Cell**, и элегантным казино, будто из **Hitman**. Играть можно, заканчивается все милосердно быстро, но при чем тут Бонд, Джеймс Бонд?

Человек-загадка

Пусть Blood Stone не соответствует идеалам классического Бонда в плане сюжета и игровой механики, но подано все на уровне лучших образчиков бондианы. Здесь очень бондовская симфоническая музыка (сочиненная британским композитором Ричардом Жаком), очень бондовская заставка (с бриллиантами, автомобилями и трогательной песней соул-певицы Джосс Стоун, исполняющей в игре одну из главных ролей) и очень бондовская надпись «James Bond Will Return» перед финальными титрами.

Принято считать, что игровая версия Quantum of Solace была крайне удачно стилизована «под Бонда» во всем, что касается графики и музыки. У разработчиков Blood Stone задача была сложнее — авторы не просто подражали визуальному стилю и звуковому сопровождению фильма-первоисточника, они создали свою собственную версию мира агента 007, которая по оформлению может поспорить с любой киношной.

Однако, как и в случае с Quantum of Solace, в работу над Blood Stone были вовлечены настоящие Дэниэл Крэйг и Джуди Денч. В любой другой игре на это не стоило бы обращать особого внимания, но в Бонде многое (если не все!) зависит от личности дежурного актера. Так вот, уже в Стамбуле становится очевидно, насколько неудачный Бонд получился из Крэйга. В мире трудно найти другого актера первой или второй величины, который бы до такой степени напоминал заурядного артиста озвучения во всем, что касается голоса, акцента и манеры подачи реплик.

Джеймс Бонд сохраняет хладнокровие в любой ситуа-

Нападать на часовых можно не выходя из укрытия. Полезная опция — но проще сразу выбежать и убрать трех часовых подряд.

Самый красивый уровень игры — быстрая езда по Сибири наперегонки с грузовиками-танкерами на фоне взрывающегося нефтепровода.

И окружение, и противники, и позы героя в Blood Stone прискорбно лишены индивидуальности. Чуть-чуть сощурившись можно увидеть на месте Бонда Сэма Фишера... а то и Лару Крофт.

ции, это понятно. Но ведь это еще не значит, что он должен говорить совершенно без интонаций. Крэйг всегда тих и невзрачен — неважно, прорывается ли он на автомобиле сквозь вихрь горящей нефти, разбивается ли на вертолете или выползает из-под перевернувшегося самосвала. Киноактер не привносит в игру ничего своего — он прямо-таки высасывает жизнь из тех немногих моментов сценария, где она все-таки имеется.

В сюжете Blood Stone присутствуют все те же элементы, что и в «Казино «Рояль»: долгая паркур-погоня по крышам, пыточная сессия с Бондом в главной роли, внезапные любовь и предательство в последнем акте. Беда в том, что из этих же деталей конструктора собирается сюжет любой современной игры из жизни международных киллеров, а Джосс Стоун, при всех ее вокальных прелестях, далеко не Ева Грин.

■■■

Все FPS про агента 007 стараются походить на легендарный **GoldenEye** (ремейк которого вышел эксклюзивно на Wii одновременно с Blood Stone и уже успел вдвое обогнать нашего мультиплатформенного Бонда по продажам) — **Quantum of Solace**, **007: Nightfire**, **007: Agent Under Fire**. А вот у TPS про Бонда такого четкого эталона нет.

Поэтому перед Bizarre Creations стояла нетривиальная задача, с которой непросто было справиться «с наскока». Справились, да не совсем. В ноябре стало известно о решении издателя **Activision** закрыть Bizarre Creations — в качестве причины названы «слабые продажи последних проектов компании». Удивляться тут нечему. Разработчики Blood Stone сумели передать и стиль, и дух современного Джеймса Бонда. Вот только бондиана наших дней целиком состоит из заимствований и отказывается от всего, что делает Бонда Бондом. Гаджеты, иронические реплики, смешанный, но не взболтанный мартини, femme fatale на грани фильмов про Остина Пауэрса... со всем этим мы хотя бы чувствовали, что игра действительно про агента 007, а не 006 или 008.

Без гаджетов и с Крэйгом в главной роли можно сделать приличный проект — взгляните на ремейк GoldenEye, геймплей которого пережил все попытки модернизации. Но даже в самом лучшем случае это будет игра не про Бонда, а про человека в смокинге. ■

Реиграбельность	✗
Классный сюжет	✗
Оригинальность	✗
Легко освоить	✓

Дождались?
Сюжетно независимая игра про Бонда, которой очень не хватает Джеймса Бонда (хотя вины разработчиков тут нет) и хоть каких-то новаторств в геймплее.

Оправданность ожиданий: 65%

Геймплей	6
Графика	7
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	7

Рейтинг
6,5
«Хорошо»

ПРОЩАЙ, СПЕЦСРЕДСТВО

На смену гаджетам классической бондианы в James Bond 007: Blood Stone пришли относительно реалистичные устройства. Мы решили сделать небольшую сравнительную таблицу возможностей агентов 007 разных эпох.

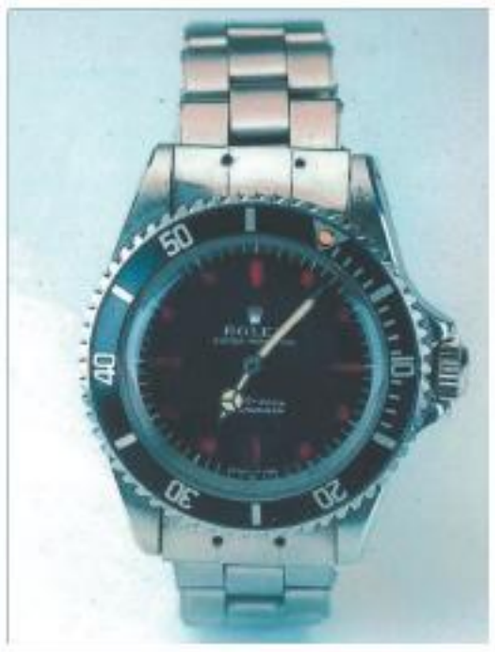
ТОГДА:

Автомобиль Aston Martin DB5 с выдвижными лезвиями в колесах, катапультой в пассажирском сиденье, дымовыми гранатами, установкой для разливания масла по дороге, пуленепробиваемым щитом и пулеметами в фарах. Все это успешно применяется Бондом для расправы с преследователями в фильме «Голдфингер» (1964).

СЕЙЧАС:

Заводской двухдверный Aston Martin DBS V12, оборудованный двигателем мощностью в 517 лошадиных сил. Рабочий объем двигателя — 5935 кубических сантиметров, автомобиль разгоняется с места до 100 км/ч за 4,3 секунды. Приблизительная стоимость — 10 млн рублей.

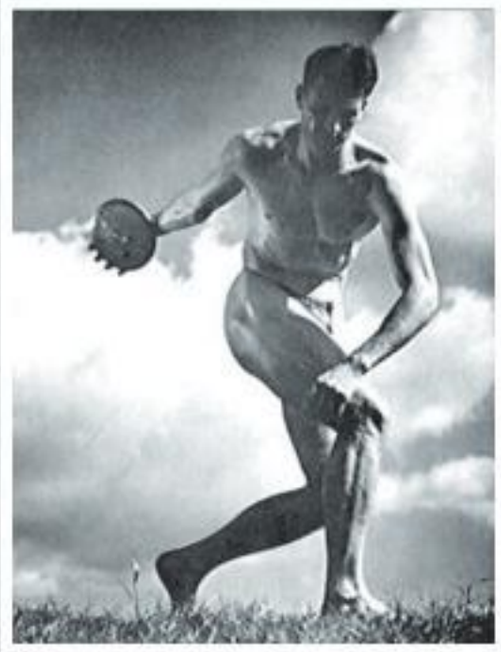
ТОГДА:



Специальная модель Rolex Submariner для подводников. Остается водонепроницаемой на глубине до 300 метров, изготовлена из коррозионностойкого стального сплава 904L. Модель Джеймса Бонда в «Живи и позволяй умирать» (1973) оборудована электромагнитом, способным отклонить траекторию летящей пули, и циркулярной пилой, которой удобно перерезать путы, вися над бассейном с акулами-убийцами.

СЕЙЧАС:

Основная группа человеческих мышц — скелетные, или поперечно-полосатые мышцы. Скелетных мышц в Бонде более 600. Они способны сокращаться под влиянием нервных импульсов и нужны для выполнения различных действий, в том числе вырывания креплений наручников из стены дряхлой бирманской тюрьмы. Мышцы на 86,3% состоят из воды.



ТОГДА:

Солнцезащитные очки из «И целого мира мало» (1999) — модель 9048 Ant Blue 50X19 фирмы Blue с синими линзами. Выданный 007 в отделе Q образец оснащен прозрачным полимерным экраном с режимом видео в инфракрасном спектре. Можно заглядывать под одежду посетителей казино без непосредственного физического контакта.

СЕЙЧАС:

Смартфон с функцией аугментации реальности (показываются точки маршрута, места нахождения оружия и охранников), возможностью удаленного взлома замков, отключения камер внутреннего наблюдения и сканирования чужих компьютеров, телефонов и коммуникаторов. Но сквозь одежду он все-таки не видит.

Жанр
Экшен
Издатель
Activision Blizzard
Разработчик
Eurocom Developments
n-Space
Похожесть
GoldenEye (1997)
Серия TimeSplitters
Мультиплеер
Интернет
Сплит-скрин (до 4 игроков)
Платформы
Wii, DS
Сайт игры
www.goldeneyegame.com

GOLDENEYE 007

Глаз-алмаз

Илья Янович

Интересно, а разобрались ли в феномене видеоигры **GoldenEye**, вышедшей в 1997 году на приставке Nintendo 64, сами авторы — студия **Rare**? Потому что создается впечатление, что никто больше не разобрался. Это ведь, кажется, типичный приставочный шутер того времени, выпущенный к тому же по лицензии на не самой подходящей для жанра платформе. Да и 1997-й — критически близко к **Half-Life**, после осязаемой элитарности которого любой старый экшен кажется какой-то пошлой забавой для деревенщин.

Но странное дело: если посадить перед консолью с оригинальным «Золотым глазом» человека, видевшего за последние тринадцать лет миллион шутеров от первого лица и еще два миллиона от третьего, он не поймет, чего же там такого интересного, пока сам не понажимает на кнопки. Лично я ознакомился с игрой уже в этом тысячелетии — и проторчал за ней всю ночь.

Во многом это, конечно, достижение оригинала. Фильм «**Золотой глаз**» Мартина Кэмпбелла сегодня — то, что на Западе называют guilty pleasure. То есть сейчас уже, конечно, понимаешь, что клюквенные русские, сайдкик-программист Наташа Семенова, воскресший напарник (на самом деле злодей), злобные генералы, стреляющий лазером из космоса спутник «Петя» и поездка на быстроходном танке по Санкт-Петербургу — глупость несусветная. Но глупость, которая нравится. Если совсем уж откровенно, в 2010 году фильм такой смотреть не хочется, а для игры материал — в самый раз: что оригинальный GoldenEye, что ремейк следуют сюжету довольно строго. И даже танк в наличии.

007 лиц человека-загадки

Заслуга собственно Rare, во-первых, в безупречном «шутерном» чутье: они точно знали, как на доставшихся по лицензии декорациях расставить врагов, чтобы их было интересно убивать. Во-вторых, мультиплеер на четверых: ни в одном другом шутере со сплит-скрином не было такого баланса оружия и таких карт, как в GoldenEye. Авторам, уверены, очень хотелось бы повторить собственный успех, но сегодня Rare скуксились до производства видеоигры **Kinect Sports**,

GoldenEye — еще и игра для тех, кому так не хватает убедительно взрывающихся бочек: в том же Black Ops они детонируют так, будто кто-то петардами балуется.

Тем временем студия n-Space сработала версию и для DS. Она, если что, плохая.

Крейг, несмотря на все опасения, смотрится в декорациях «Золотого глаза» вполне органично.

Специальных стелс-уровней в игре нет, но при этом все (все!) можно пройти на карачках, пользуясь только пистолетом с глушителем.

а их Nintendo-сериями занимаются совсем другие люди. GoldenEye 2010 сделали настоящие ветераны индустрии, **Eurocom Developments**.

Версия XXI века — это, конечно, ремейк, а не переиздание вроде **Perfect Dark**, другого шутера Rare. Авторы честно перерисовали все уровни на новом движке, добавили новое оружие и заменили Пирса Броснана, который давно перестал ассоциироваться с агентом 007, на более привычного сегодня лопоухого Дэниела Крейга. Появились некоторые QTE (нужно трясти руками, чтобы открыть двери лифта), разрушаемые преграды и изобретенный уже после выхода оригинала режим прицеливания. Волшебные часы ушли вместе с Броснаном в прошлое: такие гаджеты не в духе современной бондианы (отдельный плач по ним ищите в соседней рецензии на **James Bond 007: Blood Stone**). Поэтому Джеймс бегает со смартфоном и иногда взламывает с его помощью турели или замки. Мини-игры нет, достаточно найти активную точку через видеоискатель.

А в целом игра та же самая: Бонд убивает всех на химическом заводе в Архангельске, Бонд штурмует заснеженную базу, Бонд бегает по лесу, Бонд прячется за бюстами Ленина в постсоветском парке. Самый безумный эпизод — побег из министерства, около которого совершенно случайно обнаружился тот самый танк. Правда, уровню на танке от оригинала досталась и смешная физика, и схематичные декорации — то есть выглядит это довольно жалко, разве что теперь нужно еще и вертолеты ракетами подбивать.

Не взбалтывать

Зато в остальное время это необыкновенный шутер. Существует мнение, что авторы GoldenEye изобрели **Call of Duty** до, собственно, Call of Duty: шутеры тогда были неторопливыми, а в Бонде постоянно что-то маячит на экране. Если измерять современными категориями, GoldenEye умело совмещает в себе и скриптовые перестрелки, и относительную свободу — этим она напоминает великую серию **TimeSplitters**. То есть тут немало постановочных эпизодов, враги прут отовсюду, но чаще всего вам все-таки дают возможность вдумчиво выбрать оружие, поиграть, когда хочется, в стелс, выбрать, с какого боку зайти, и вообще импровизировать.

Сладкое ощущение вседозволенности можно было в том или ином виде испытать тринадцать лет назад. В GoldenEye заложен богатейший потенциал, и на Wii игра действительно заиграла новыми красками: управление здесь лучше, чем в **Modern Warfare Reflex** и любом другом шутере, больше ни одна игра не даст вам в той же мере почувствовать, каково это — задерживать дыхание во время стрельбы из винтовки и быстро-быстро целиться, пока руки не начали дрожать. Все это при грамотной постановке и смелой выдумке могло заработать в действительно великом шутере, но GoldenEye 2010 — это, на уровне каких-то невербальных чувств, слишком *та же самая* игра, чтобы ей восхищаться в полной мере.

Во многом здесь, конечно, вина Eurocom Developments, умелых исполнителей, которые берутся за все подряд (от многочисленных портов до игр про Джека Воробья и Олимпийские игры). Сами же они придумать что-то не в состоянии или не хотят. Поленились даже использовать те сцены из фильма, до которых не дотянулись в Rare: эпизод в казино, гонки в горах, полеты на самолете. По-хорошему, конечно, следовало сделать новую кампанию. Как советует официальный сайт игры, собирайте своих друзей снова, новый GoldenEye же! Намекают, конечно, на сплит-скрин, ради которого и затевался ремейк. То есть это игра по большей части для тех, кто давно уже любит «Золотой глаз», просто хочет купить его и для современной платформы. Зачем этим людям те же самые уровни, что и дюжину лет назад, — непонятно.

■■■

Тем более что с мультиплеером все прекрасно. Десять интересных карт, много оружия, доктор Ноу в качестве играбельного персонажа и режим «Золотой ствол» (в довесок к дефматчам, обычному и попарному). В нем игроку, выбившему фраг, дается золотое оружие — убивает всех с первого же выстрела и приносит сразу пять очков.

Новому GoldenEye следовало бы стать отдельной игрой про Бонда, с новым сюжетом и героями, без ненужной оглядки на богом забытый фильм. Как, например, блестящему экшену **Everything or Nothing** шестилетней давности. Такая гибкая механика и все еще способное удивить управление с пульта заслуживают большего. Но тем, кто забыл, что такое экшен в сплит-скрине, или просто соскучился по вменяемым играм про агента 007, ремейк придется ко двору. ■

Реиграбельность ✗
Классный сюжет ✗
Оригинальность ✗
Легко освоить ✓
Оправданность ожиданий: 70%

Дождались?

Сегодня GoldenEye, конечно, не лучший шутер всех времен, зато первая действительно интересная игра про Бонда с 2004 года. С танком в Санкт-Петербурге, в конце концов.

Геймплей	7
Графика	4
Звук и музыка	8
Интерфейс и управление	10

Рейтинг

7,0

«Хорошо»

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Шутер

- **Издатель**: Activision
- **Разработчик**: Treyarch
- **Издатель в России/локалмзатор**: 1С-СофтКлаб
- **Похожесть**: Battlefield: Bad Company 2; Medal of Honor
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Платформы**: PC, Xbox 360, PS3
- **Сайт игры**: www.callofduty.com/blackops

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 3,2 ГГц, 3 Гб, 1 Гб видео

МУЛЬТИПЛЕЕР CALL OF DUTY BLACK OPS

Онлайновый покер

Последние три года, с момента релиза **Call of Duty: Modern Warfare**, в мультиплеере серии менялись только детали, а суть оставалась прежней: убивая врагов, вы зарабатываете опыт и тем самым открываете новое оружие и новые перки для своего бойца. Звучит предельно просто (ну, подумаешь, опыт), а ведь работает безотказно: очень сложно оторваться от прокачки, пока не будет взят максимальный уровень. А дальше ведь еще можно и на «престижи» пойти.

В Call of Duty: Black Ops разработчики впервые решились на обновление этой механики. В игру добавилась валюта — видимо, это отголоски сладких снов Бобби Котика о платном мультиплеере. Впрочем, пока что деньги зарабатываются исключительно игровыми методами, а не покупаются за реальные. Тратить их предлагается на то, что раньше бесплатно открывалось по мере набора опыта: оружие, перки, эмблемы, прицелы, камуфляж и так далее. Самый спорный момент новой механики заключается в том, что все перки доступны с самого начала. С одной стороны, можно сразу создать узкоспециализированного бойца по вашему вкусу, с другой — чуть-чуть притупилось чувство собственной крутости и превосходства над новичками.

Шотган теперь может быть только основным оружием, а не дополнительным. Иными словами, нормально играть с ним можно лишь на одной тесной карте. На остальных он абсолютно бесполезен.

Вы ненавидели мины в Modern Warfare 2? Теперь вы возненавидите их в два раза сильнее! Или полюбите, когда ваша мина на другом конце карты оторвет кому-нибудь ноги.

В остальном все почти по-прежнему: оружие открывается не сразу, но если раньше оно выдавалось на халяву при достижении нужного уровня, то сейчас его приходится покупать. Тут кроется вторая странность системы: чтобы экипировать пятерых бойцов (по количеству видов пушек) и свободно между ними переключаться, надо потратить очень солидную сумму, которая появляется дай бог к тридцатому уровню. Все это начинает подозрительно напоминать фарм золота из одноликих корейских MMORPG.

Может показаться, что от необходимости не только убивать, но и зарабатывать все стало только хуже. В обычных матчах, наверное, так оно и есть. Ситуация меняется в режиме игры со ставками: бойцы перед началом боя скидываются в общую шапку, а тройка победителей делит между собой призовой фонд. Вот здесь действительно просыпается азарт (любители покера нас поймут).

Но в стандартном мультиплеере вы не найдете ничего нового: те же режимы, те же правила, только карты поменялись. Сами поля сражений, на наш взгляд, стали чересчур запутанными. На них слишком много зданий, ходов и тропинок, в результате очень сложно спрогнозировать, с какой стороны в вашу голову прилетит пуля. Отличных сбалансированных карт всего две из десяти (Array и Jungle), на остальных бои протекают чересчур сумбурно, и многое зависит от удачи. Конечно, со временем вы научитесь хорошо ориентироваться даже на самых витиеватых уровнях, но произойдет это явно позже, чем в других играх серии.

Наконец, радость омрачили технические проблемы. Даже сейчас еще не у всех все гладко, а в стартовые дни вообще творился ужас: люди не могли зайти на серверы, игра тормозила и лагала, отказывалась работать со многими роутерами и вообще вела себя неадекватно. Самое странное то, что **Treyarch** в свое время сделала вполне годный мультиплеер для **Call of Duty: World at War**. Почему в Black Ops с технической частью все так печально, совершенно непонятно. Не иначе происки русских шпионов.

■ ■ ■

Если задать прямой вопрос, какой мультиплеер лучше — в Black Ops или в Modern Warfare 2, мы бы выбрали второй вариант. Но это не значит, что в Black Ops все плохо. Нет и еще раз нет, играть все равно интересно. Особенно в специальных режимах «на деньги» — вот где адреналин хлещет из ушей, когда десяток человек из кожи вон лезут, чтобы сорвать банк! Но если смотреть на общую картину, то сетевая игра в Black Ops — это все-таки шаг назад по сравнению с Modern Warfare 2. Новичкам на это, конечно же, обращать внимания не стоит. А вот ветераны имеют шанс разочароваться. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Разработчики понимают, что старая схема мультиплеера в Call of Duty уже начинает приедаться, и пытаются придумать что-то новое. Пока получается плоховато, но за старания — спасибо.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

Артем Комолятов

ЖАНР Абракадабра-шутер

HARRY POTTER AND THE DEATHLY HALLOWS: PART 1

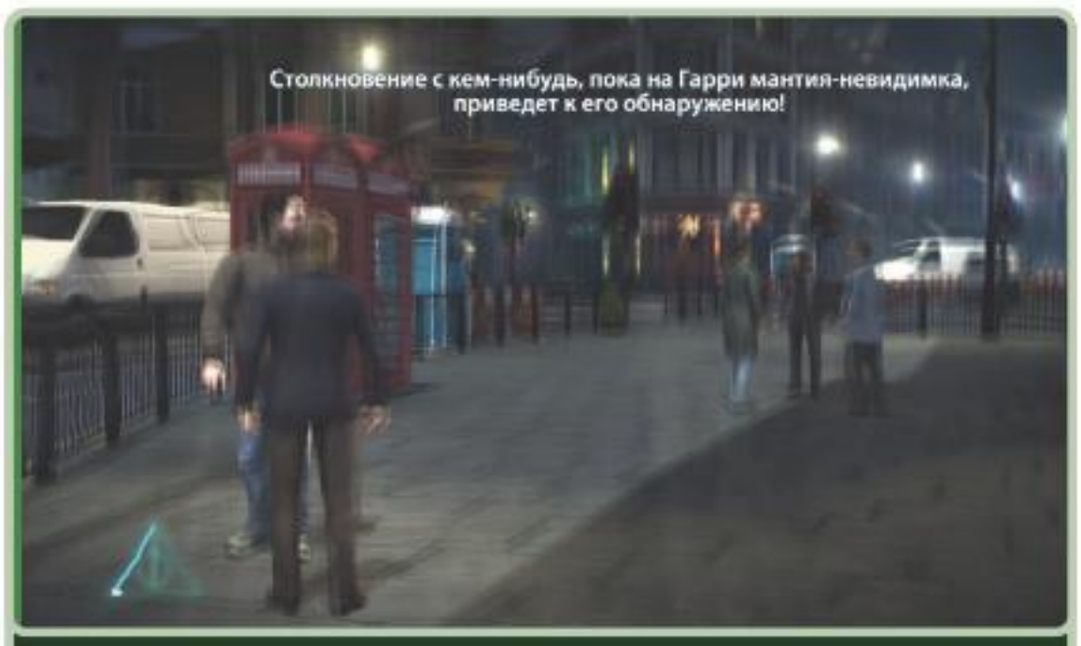
Авада Кедавра

- **Издатель**: Electronic Arts
- **Разработчик**: EA Bright Light
- **Похожесть**: Gears of War; Kane & Lynch; Серия Harry Potter
- **Платформы**: PC, Xbox 360, PS3, Wii, DS
- **Сайт игры**: www.harrypotter.ea.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1,5 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2,4 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

Если интереса ради попробовать отыскать в творении **EA Bright Light** какой-то скрытый смысл или нравственный посыл, то получается, что **Harry Potter and the Deathly Hallows** — игра, целиком и полностью посвященная теме огромной важности образования для молодежи. Судите сами: пока Гарри Поттер и Ко жили в Хогвартсе, игры по мотивам их приключений получались вполне сносные и местами даже занимательные. В них могли играть не только ярые фанаты творчества Джоан Ролинг, но и, простите, обычные магглы. Однако стоило нашим героям бросить престижный вуз (хоть и ради благородной цели — убийства Волан-де-Морта) и пуститься в свободное плавание, как с Гарри начали происходить какие-то кошмарные и, по всей видимости, необратимые превращения.



Пока вы будете ждать перезарядки плаща-невидимки, можно будет подслушать разговоры магглов. Бессмысленные, как и вся игра.

Гермиона выражает высшую степень сочувствия угнетаемому гоблину.

Новый «Гарри Поттер» — экшен с активным использованием укрытий, наподобие **Gears of War**. С той лишь разницей, что вместо стай локустов здесь злые волшебники, вместо автоматов и винтовок — мало отличающиеся друг от друга заклинания, а вместо гранат — склянки с химикатами. Впрочем, есть еще кое-что: уровень исполнения, который у Deathly Hallows крайне низок. Маркус Феникс из Поттера, скажем прямо, вышел никудышный: отстрел Пожирателей смерти настолько примитивен и уныл, что уже на пятнадцатой минуте игры очень хочется, чтобы Избранный приставил волшебную палочку к виску и произнес: «Авада Кедавра».

Чтобы хоть как-то себя развлечь, начинаешь пользоваться укрытиями — и очень скоро осознаешь всю неблагодарность этого занятия. Гарри крайне неохотно «прилипает» к поверхностям и еще более неохотно от них «отлипает», никаких перекатов или перемещений между баррикадами нет. Вдобавок Поттер из-за кривой камеры до обидного часто швыряет колбы со взрывчаткой себе под ноги. Вдоволь намучавшись с несуществующей тактикой, плюешь на все и начинаешь прогуливаться по уровням походкой терминатора с миниганом — не прячась, не используя гранаты, закликивая элиту Волан-де-Морта самым первым заклинанием, что называется, в лоб. Благо низкая сложность игры и совершенно недетское здоровье главного героя позволяют.

Что самое интересное, в игре наступает момент, когда даже по такому примитивному геймплею начинаешь искренне скучать. Дело в том, что разработчики решили разбавить экшен аляповатыми стелс-миссиями. В определенные моменты от нас требуется не жечь праведным огнем все живое на своем пути, а тихо пробираться мимо охраны с помощью плаща-невидимки. Проблема в том, что плащу нужно периодически перезаряжаться, а для этого Гарри должен стоять неподвижно. В результате местный стелс больше похож на игру «красный свет — зеленый свет»: мы надеваем плащ, делаем несколько шагов по оживленной улице, а затем замираем на месте, слушая тяжелое дыхание героя и ожидая мучительно долгой перезарядки. Потом проходим еще пару метров — и снова стоим. И так до самого прибытия из пункта А в пункт Б.

■■■

Самое страшное заклинание во всей этой истории — «Part 1» в названии игры. Если EA Bright Light во второй части не совершат чуда, не разберут игру буквально до основания и не соберут ее заново, но уже в пристойном виде, команде разработчиков впору будет отправляться в самые темные камеры Азкабана.

ПЕРЕВОД: Складывается впечатление, что актеры, озвучившие «Дары смерти», непосредственно перед записью отработали смену в угольной шахте. В их голосах — чудовищная усталость, в результате герои даже на самые драматические события реагируют с каким-то коровьим спокойствием, а иногда, наоборот, взрываются неуместными эмоциями и пафосом. Сами тексты при этом переведены вполне адекватно. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Один из тех случаев, когда проект можно скрепя сердце порекомендовать только особо фанатичным грифиндорцам, которые за скверно оцифрованным Дэниелом Рэдклиффом не заметят отвратительной игры.

ГЕЙМПЛЕЙ	3.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	5.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

РЕЙТИНГ

4,5

ПЛОХО

Кирилл Волошин
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Квест

ALTERNATIVA

Велкопоповицкий киберпанк

- **Издатель**
  Cinemax
- **Разработчик**
  - First Reality
  - Centauri Production
- **Похожесть**
  - Culpa Innata
  - The Moment of Silence
- **Сайт игры**
  www.centauriproduction.com/alternativa.php

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Об **Alternativa** мы писали еще в 2008 году. Тогда разработчики из молодой чешской студии **First Reality** предлагали бодрую концепцию: нелинейный квест с элементами RPG и денежной системой, в неоновых декорациях хмурого киберпанка. Все поклонники «Бегущего по лезвию» и «Призрака в доспехах» с нетерпением ждали новых встреч с андроидами и бездушными корпорациями будущего осенью того же 2008-го. Но разработка затянулась. Релиз состоялся лишь через два года; чем все это время занимались разработчики, не совсем понятно — большинство обещаний они не выполнили.

Alternativa рисует типичную киберпанк-вселенную, но преломляет ее через особенное, чешское восприятие мира. Кажется, все чехи до сих пор живут прошлым, 1968 годом, старательно холя и лелея комплекс обиженного родственника. Что бы они ни делали, **Operation Flashpoint** или вот квест, обязательно во всем будут виноваты русские, коммунисты или русские коммунисты. В Alternativa наши соотечественники развязали Третью мировую и наводнили мир жестокими шпионами, убивающими женщин и детей.

Вся власть после войны перешла... нет, не к Советам, а к трем крупнейшим корпорациям, которые, как водится, пытаются контролировать жизнь людей через идентификационные карты, наводняют улицы андроидами и ведут постоянную закулисную войну друг с другом. Главный герой, житель футуристической Праги Ричард Рочерк, становится жертвой этих разборок: после увольнения из корпорации Endora он подается в сопротивление, встречает злого русского шпиона и получает возможность вывести на чистую воду своих бывших работодателей, задумавших уничтожить конкурентов с помощью… машины времени.

Несмотря на все вышесказанное, основные претензии у нас не к сюжету. Сценарий, равно как и проработка мира, персонажей и диалогов, конечно, оставляют желать: сравнивать здесь Alternativa с **Blade Runner**, **Beneath a Steel Sky**, **Culpa Innata**, **The Moment of Silence** и другими киберпанк-шедеврами — все равно что сравнивать карандашный набросок в блокноте с готовым полотном мастера. Не хватает эпичности, деталей, личностей, погружения в образы, реплик, которые хочется растащить на цитаты.

Тем не менее следить за сюжетом местами интересно (до последнего непонятно, чем же все закончится), да и поверить в окружающий депрессивный мир будущего можно: здесь вы встретите пьющего мужчину, у которого андроиды убили всю семью, или, например, бомжа, сделавшего сломанного робота своим другом. Есть даже грустные флэшбеки в прошлое Ричарда.

Главная беда — невыполненные обещания. Классический игровой процесс (общаемся с персонажами, собираем и комбинируем предметы, подбираем коды и пароли к различным электронным системам) должен был быть дополнен свободой выбора — кому верить, кого спасать, как получать информацию. Но в игре есть всего одна ситуация, когда наш выбор имеет осязаемые последствия: от решения, поверить или нет другу Ричарда, зависит, каким персонажем мы будем управлять в течение нескольких сцен. В остальных случаях выбор реплик в диалогах или в ситуациях, когда героя прижимают к стенке и требуют объяснений, либо ничего принципиально не меняет, либо ведет к двум вариантам — мы найдем единственно верное решение или Ричард преждевременно умрет.

В Alternativa есть интересные ситуации: когда мы, например, подбираем коды, изучая чужие визитки и базы данных, вырезаем глаз у трупа, чтобы приложить к сканеру, или отвлекаем и выманиваем нужных персонажей, а потом бьем их шокером или дубинкой. Но они меркнут под тоннами бесконечных мотаний по одним и тем же локациям, чтобы просто подобрать какой-то предмет (как вариант, спросить разрешения взять что-то) и вернуться обратно. Даже в черно-белом прошлом Ричард ищет носки младшего брата...

От RPG разработчики взяли самое сомнительное — многочисленные поручения, которыми снабжают героя персонажи, прежде чем согласятся помочь. Доходит до смешного: женщина-полицейский, охраняющая место преступления, согласится пустить за ограждение совершенно незнакомого ей человека (то бишь нас), если тот раскопает для нее улики по другому делу об убийстве (!). И подобных нелепиц здесь множество.

■ ■ ■

В России Alternativa должна выйти с подзаголовком «Нечего терять». Получилось в точку: здесь нет проработанной вселенной, как в Blade Runner, иронии, как в Beneath a Steel Sky, нелинейности, как в Culpa Innata, отличных диалогов, как в The Moment of Silence, а главный герой не обладает харизмой Текса Мерфи. Так что если вы вдруг пропустите Alternativa, то уж точно ничего не потеряете. Конечно, за этой игрой можно скоротать пару вечеров в ожидании **Deux Ex: Human Revolution**. Но есть альтернатива получше: перепройти перечисленную выше классику заново или, если не играли, открыть ее для себя. ■

Обещанной торговли в игре тоже нет: максимум пару раз мы можем выменять на что-то нужный предмет.

Endora, самая неприятная из корпораций, повсюду развешивает рекламные плакаты с рабочими и крестьянками на красном фоне, сопровождая их бравыми маршами… Такая вот «клюква» в киберпанке.

РЕЙТИНГ

ГЕЙМПЛЕЙ ★★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА ★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА ★★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ ★★★★★ 6.0

6,0
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [x] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
50%

ДОЖДАЛИСЬ?
Киберпанк по-чешски: с коварными русскими, иллюзорной свободой и героем на побегушках.

RS@IGROMANIA.RU

Сергей Колокольников

ЖАНР Футбольный менеджер

FOOTBALL MANAGER 2011

Необъятное

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Sports Interactive
- Похожесть: ■ Серия Football Manager ■ Серия FIFA Manager
- Мультиплеер: ■ Hot-seat ■ Интернет
- Платформы: PC, PSP
- Сайт игры: www.footballmanager.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo 2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

Как-то раз на выставке-инсталляции современного художника Пьера Кулибефа автор текста наблюдал странное. В зале с приглушенным светом на мониторах демонстрировалось нечто за гранью добра и зла. Девушка сходила с ума в запертой галерее, кадры с улицами и деревьями сменялись крупными планами женской груди, а старушка в свадебном платье собирала на поднос рассыпанные по полу бутафорские глаза. Находившиеся в зале люди делились преимущественно на две группы. Первые смотрели ролики со взором, преисполненным каким-то сверхпониманием происходящего, вторые никак не могли взять в толк, что общего между пластиковыми глазами на подносе и искусством.

С серией **Football Manager** все примерно так же. Одни видят в ней потрясающий по своей глубине проект. Другим — и таких, кажется, большинство — не совсем ясно, по какой такой причине набор таблиц не в первый раз получает от нас оценки, за которыми иные современные игры встают в очередь.

Издалека здешнее «тридэ» может казаться вполне годным. Увы, вблизи все по-прежнему грустно.

Если от количества информации на экране у вас не закружилась голова — поздравляем, первый этап вашего теста на совместимость с FM 2011 пройден.

Разница в том, что проникнуться **Football Manager 2011**, к счастью, проще, чем понять некоторые виды современного искусства. Для начала стоит смириться с качеством графики (или с ходу переключиться на **FIFA Manager**). Трехмерные трансляции FM 2011, конечно, выглядят приятнее прошлогодних и — наконец-то! — не вызывают желания вернуться к 2D и никогда оттуда не вылезать. Но расстояние между ними и современными стандартами все еще измеряется парсеками.

Второе важное требование — любовь к футболу. Если ваше с ним знакомство ограничено просмотром пары игр национальной сборной в год, то никакой теплой дружбы с FM, скорее всего, не выйдет. Да, система игровых подсказок вновь пополнела, но Sports Interactive, по-прежнему не стесняясь, взваливают на плечи игрока все: от стартовых составов до посиделок с прессой. Список привычных обязанностей пополнился расширенной подготовкой к каждому грядущему матчу. На отдельном экране вы определяете тактики, по которым будет готовиться команда, указываете своим игрокам моменты для повышенного внимания (например, сконцентрироваться на игре в обороне или стандартах возле чужих ворот), а также можете просмотреть собранную скаутами информацию о грядущем оппоненте. Если сможете выстоять, разобраться или хотя бы найти способ свалить часть работы на ассистентов, то будьте предельно осторожны, начиная с этого момента игра может не на шутку затянуть.

Все дело в потрясающей глубине и внимании к великому множеству деталей. По сравнению с прошлым годом тут, например, более активную роль играют футбольные агенты. Номинально они появлялись и раньше, но в FM 2011 заявляют о себе так часто, что при игре за крупные клубы не проходит и дня, чтобы кто-то из них не попытался продать вам очередного трехкопеечного, но «весьма перспективного» юниора.

Разговоры с клубами проходят в реальном времени, более того — во имя успеха к каждому собеседнику стоит искать уникальный подход. Кто-то стремится к скорейшему завершению сделки, кто-то, наоборот, осторожно взвешивает варианты и не терпит спешки. То же с подопечными футболистами. В общении с вами они то понимающе кивают, когда разговор заходит о невыразительной игре, то искренне недоумевают вызову в кабинет начальства посреди тренировочного дня. Прибавьте к этому языковой барьер, реакции футболистов на комментарии в прессе, отношения друг с другом — и вы поймете, что игровые собеседники наконец перестают быть набором характеристик, постепенно становясь какими-никакими личностями. Это, если что, очень здорово.

■ ■ ■

Не самое большое число значимых нововведений FM 2011 объясняется просто. Еще год назад мы указали на основную проблему всей серии: все самое лучшее с ней уже успело случиться. Все, что остается FM сейчас, — потихоньку расти в глубину и оставаться лучшей в своем роде. И то, и другое у SI пока получается. ■

- [x] РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- [ ] КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- [ ] ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- [ ] ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

ДОЖДАЛИСЬ?

Глубокая, интересная, уникальная и, бесспорно, хорошая игра для тех, кто понимает. Главное — смириться с ее невзрачной внешностью.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	4.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 8,0

ОТЛИЧНО

Артем Комолятов
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Супергеройский экшен

- Издатель: THQ
- Разработчик: Griptonite Games
- Похожесть: Серия LEGO Star Wars; Marvel Super Hero Squad
- Платформы: Xbox 360, PS3, Wii, DS
- Сайт игры: www.marvelshsgame.marvel.com

MARVEL SUPER HERO SQUAD
THE INFINITY GAUNTLET

Супергерои с большими головами

У **Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet** довольно занятная история. Все началось в 2006 году, когда компания Hasbro, промышляющая изготовлением миниатюрных фигурок, выпустила специальную серию статуэток Marvel Super Hero Squad. Ее особенностью было то, что знакомые с детства герои комиксов были представлены в искаженном, мультяшном виде: огромные головы, крохотные конечности, телячьи глаза и прочие муси-пуси.

Несмотря на то, что серия создавалась для детей от трех лет, с прилавков ее почему-то сметали люди куда старшего возраста — фанатичные коллекционеры да лысеющие marvel-гики. Успех линии фигурок обеспечил выход одноименного мультсериала на канале Cartoon Network, который опять же задумывался как сугубо детское зрелище, но смотрели его все те же «дети» постарше. В свою очередь, по мультсериалу была сделана игра **Marvel Super Hero Squad**, в которую, правда, не играл вообще никто — уж очень корявой получилась поделка **Blue Tongue Games**. Так вот, Infinity Gauntlet — это сиквел MSHS.

Чем-то эта сцена напоминает выяснение отношений между Скайуокером-старшим (aka Дарт Вейдер) и его сыном.

Лазеры Железного человека — совершенно читерская способность. Ими можно без труда отстреливать противников до того, как те подберутся поближе. На крайний случай у вас всегда есть ручной Халк.

То есть сейчас вы читаете рецензию на сиквел игры, которую сделали по мультсериалу, который, в свою очередь, основан на линии миниатюрных фигурок, которая посвящена героям комиксов. Такие дела.

Если помните, похожими окольными путями до игрока добиралась **LEGO Star Wars** (фильмы Джорджа Лукаса — линейка тематических конструкторов LEGO — собственно игра). На этом сходства с LSW не заканчиваются: уши проекта **Traveller's Tales** торчат в Infinity Gauntlet отовсюду.

MSHS — это такой же двухкнопочный beat'em-up с ярчайшими представителями Marvel-вселенной в главных ролях. У каждого из доступных персонажей есть свои особые умения и особенности: Железный человек может летать, Человек-паук карабкается по стенам, а Халк разрушает препятствия. Так же, как и в LSW, мы бегаем по уровням, решаем несложные головоломки, переключаемся между персонажами и раздаем профилактических люлей толпам вражеских прихвостней. Дежавю.

Приятно то, что Infinity Gauntlet тоже выступает в жанре потешной пародии на известный тайтл. Причем весьма успешно: мало того, что большеглазые супергерои смешны сами по себе, так еще и разработчики ежеминутно искрят безобидными, детскими, но все же смешными шутками. Сложные характеры марвеловских знаменитостей здесь низведены до комедийных архетипов: Халк — беспросветно тупой и наивный громила, а, скажем, Росомаха — типичный «крутой плохой парень». Во время основной сюжетной линии (как всегда, на повестке дня спасение мира) команда героев готовится к празднованию дня рождения Тора, который в Infinity Gauntlet крайне умилительно играет с пластиковым утенком в ванне. Словом, Marvel Super Squad, быть может, не так изящна, как пантомима LEGO Star Wars, но как минимум улыбку эта игра выжимает стабильно.

Играя с Traveller's Tales на одном поле, **Griptonite Games** продувают в мелочах. MSHS — издевательски легкая игра. Понятно, что она создавалась прежде всего для детей, но не эмбрионального же возраста! Дуэты героев в два счета раскидывают орды миньонов, а схватки с боссами сводятся к тупому избиению зажатого в угол злодея. Вдобавок здесь в принципе нельзя умереть, а если вам все же случилось пасть в бою, то напарник вас тут же воскресит, причем неограниченное число раз. К слову, это единственное, что контролируемый AI соратник может делать без нареканий: обычно пользы от него в схватке нет совершенно никакой — только путается под ногами да крадет прямо из-под вашего носа ненужные ему power-up'ы.

■ ■ ■

Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet как игра вряд ли способна всерьез заинтересовать половозрелого любителя комиксов. Вплоть до самой концовки ни на секунду не покидает ощущение, будто прыгаешь в батутном замке вместе со сворой пятилетних детишек — вроде бы и весело, но что-то не то.

Зато с эстетической точки зрения Infinity Gauntlet определенно достойна внимания абсолютно всех людей, которые могут по памяти пересказать все спин-оффы и кроссоверы с участием Росомахи. Потому что это чудесная пародия Marvel на самих себя — пусть и не слишком острая и злая, но все равно весьма и весьма забавная. ■

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?

На сегодняшний день Infinity Gauntlet — самая несерьезная Marvel-игра. Что, однако, не мешает ее быть в меру увлекательным beat'em-up и весьма приятной пародией на приключения известных комиксных супергероев.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ

7,0

ХОРОШО

RS@IGROMANIA.RU

Илья Янович

ЖАНР Платформер

- Издатель: Nintendo
- Разработчик: Retro Studios
- Похожесть: Серия Donkey Kong Country
- Мультиплеер: Двое за одной консолью
- Платформа: Wii
- Сайт игры: www.donkeykong.nintendo.com

DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

Гоняй мартышку, пока молодой

Анонс **Donkey Kong Country Returns**, игры, которую в **Nintendo** считают долгожданным возвращением знаменитой обезьяны в галстуке, некоторые восприняли с искренним изумлением. То есть игра — она, конечно, прекрасная. Но какое такое возвращение? У Данки-Конга, вон, дела и так неплохи: **Donkey Kong Jungle Beat**, хороший платформер на GameCube, его Wii-переиздание с переделанным управлением, музыкальная серия **Donkey Konga**, головоломка про борьбу с Марио и еще несколько менее заметных выступлений. Кого возвращать?

Но дело вот в чем. Принципиальное отличие Donkey Kong от Mario заключается в том, что у платформеров про итальянца есть четкий концепт, стандартная механика. Гумбы, кирпичи, грибы, трубы — это незыблемая основа, на которую, как на шампур, авторы нанизывают все свои новые идеи. У Конга такого стартового материала нет. В Jungle Beat вообще появилось управление при помощи барабанов, боевая система, контратаки и комбо — забавно, конечно, но на канон не тянет. Что мы вообще можем рассказать случайному человеку про эти игры? Там есть мартышки — кажется, все.

Мощности в Wii ровно столько, сколько нужно для этой игры: в 1080p она, вероятно, смотрелась бы слишком глянцево.

Любой кадр из уровней в пещерах можно помещать в «Википедии» для иллюстрации определения «героический обезьяний эпик».

Поэтому возвращение к Country-правилам (если что, по ним работали три игры на SNES) — это возвращение самое настоящее. В основе своей Country Returns — это простецкий платформер, без премудростей. Нужно собирать бананы и прыгать врагам на голову. Но студия Retro выстроила из этого материала такой супербоевик в джунглях, что только диву даешься.

Про сами уровни говорить както и неудобно: они большие, яркие, с кучей спрятанных бонусов. Конг качается на лианах, хватается за травянистые скалы, мощными ударами по платформам (в этот момент нужно, конечно, трясти пультом) собирает мосты, рушит скалы и раздвигает пасти каменным чудищам. Пиратские корабли, пляжи, высокие деревья, жерло вулкана, шаткие горы, промышленный завод, гигантские осьминоги, крабы-убийцы, акулы, злые шаманы, агрессивные растения — как платформер игра совершенно необъятна.

Но соль Country Returns в особенном темпе, сочетающим в пределах каждого уровня меланхолию **Super Mario Bros**. и бешеный темп «Соника». Энергию этой игры нельзя передать словами: нужно скакать на пружинах, быстро хвататься за разваливающиеся платформы, уворачиваться от пушечных ядер, а уж если посчастливиться оседлать носорога…

С другой стороны, здесь есть такие моменты, когда нужно очень точно и очень аккуратно проходить некоторые участки: по одному убить противников, чтобы расчистить территорию, дождаться лучшего момента для прыжка, а уж охота за некоторыми бонусами (на каждом уровне предлагается по буквам собрать слово KONG и сложить пазл в виде клубнички) требует совершенно ювелирной точности.

Важное замечание: Donkey Kong Country Returns — это издевательски сложная игра, и в этом году с ней может сравниться только **Super Meat Boy**. Уровню к шестому-седьмому дизайнеры разогреваются и собирают из платформ и ловушек настоящие полосы пыток. Вы будете гарантированно дохнуть у каждой пропасти. А когда герой несется на вагонетке или летит на реактивной бочке (случается и такое), вокруг происходит апокалипсис: дырявится пол, падает потолок, вылазят гигантские шипы, катятся шары, как в «Индиане Джонсе», рушатся колоны, а кто-то большой всегда пытается вас укусить. Вам знакомо детское ощущение, когда после получаса яркой игры хочется сделать перерыв не потому, что устал, а потому, что в голове столько всего пронеслось, что нужен эмоциональный тайм-аут? Здесь испытываешь что-то подобное постоянно.

■ ■ ■

Кроме того, все функции Диди-Конга, восседающего на спине Данки мартышки с джетпаком, можно повесить на второго игрока: Диди меньше, и ему легче пролететь мимо платформы и угодить в пропасть, но, с другой стороны, реактивный ранец, на котором можно воспарить несколько секунд, невероятно полезен. В парном выступлении игра еще сложнее, но и ярких эмоций, конечно, в два раза больше.

Впрочем, и безо всякого кооператива Donkey Kong Country Returns — безупречный платформер и идеальная новогодняя игра. Шумная, веселая, зеленая и про диких обезьян. ■

- ☑ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ☑ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

ДОЖДАЛИСЬ?

Плоский платформер года, New Super Mario Bros. 2010 и первая выдающаяся игра про Конга за пятнадцать лет.

ГЕЙМПЛЕЙ	10
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ **9,5**

ВЕЛИКОЛЕПНО

Илья Янович
RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Головоломка

- **Издатель**: Nintendo
- **Разработчик**: Nintendo
- **Похожесть**: Серия Mario vs. Donkey Kong
- **Платформа**: DS
- **Сайт игры**: mariovsdk.nintendo.com

MARIO VS. DONKEY KONG

MINI-LAND MAYHEM

Как итальянец и обезьяна поссорились, да так и не помирились

Одно из центральных правил компании **Nintendo** — все со всеми дружат, а дерутся как бы понарошку. Боузера нельзя убить раз и навсегда, а при желании можно вытянуть погонять в хоккей. Линк, спасая принцессу Зельду, катается на лошадке и даже рыбачит, а сражается словно через силу, да и то с максимально абстрактными монстрами. Кирби же вообще не убивает — так, облизывает.

А ведь если подумать, то видеоигровая история Nintendo началась как раз с лютого конфликта. Веселый мужичок в комбинезоне (тогда его звали, напоминаем, Джампмен) пытался вырвать женщину из лап большой гориллы (это, понятно, Данки-Конг). С тех пор все старались делать вид, что ничего не было: человечек обрел национальность, имя, голос и собственную, самую успешную в мире серию платформеров, а Конг тихо и мирно собирал бананы (см. ревью на **Donkey Kong Country Returns** поблизости). Игра **Mario vs. Donkey Kong** вроде как призвана расковырять старые раны.

В **Mini-Land Mayhem** (а это уже третья часть в серии) Марио отвлекся от путешествия по Грибному королевству и построил парк с американскими горками. Во время торжественного открытия явился Данки-Конг: бесцеремонно распихал очередь и, колотя кулаками в грудь, со страшным воплем утащил принцессу Пич куда-то далеко. Марио, утомившийся, видимо, спасать возлюбленную в одиночку, призвал на помощь механических клонов.

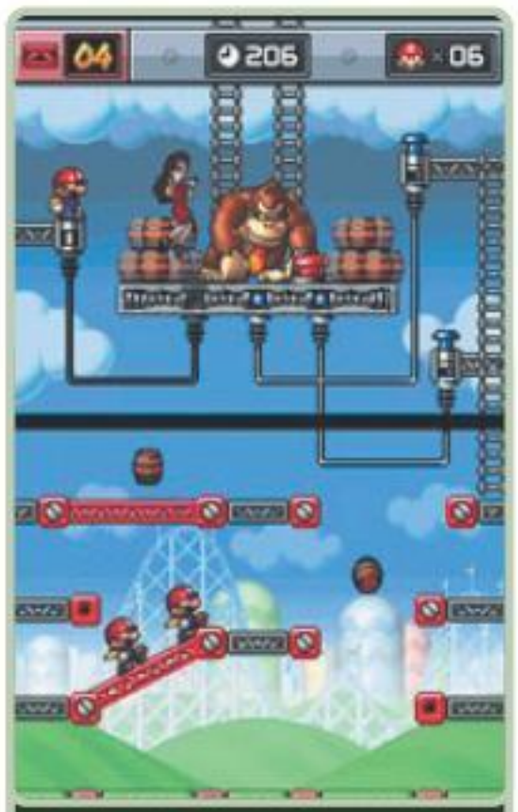
Дорога к злобной обезьяне — несколько десятков экранов с одной-единственной задачей: провести марио-ботов к двери по правилам, более или менее копирующим **Lemmings**. Стоит стукнуть стилусом по макушке заводного мужичка, как он начинает бездумно шагать вперед. Главный ваш инструмент — мосты. Соединяя специальные точки, вы прокладываете героям (количество которых, конечно, неуклонно растет) путь. Но провести человечков от точки А в точку В — задача несложная. А вот провести их до точки В так, чтобы по пути они обошли все ключевые места на уровне и подобрали бонусы, — тут уже надо попотеть. Многие этапы переигрываешь не потому, что мини-Марио упали на колья или в яму, а потому, что хочется заработать очков побольше.

К тому же задачу осложняют несколько обстоятельств. Во-первых, мосты расходуют специальные очки строительства, заработать которые можно двумя способами: подбирать специальные иконки или уничтожать старые конструкции. Но тут надо все рассчитать предельно точно: если заводные фигурки опишут дугу, которую вы не предусмотрели, и вернутся к стартовой точке, может случиться так, что вы не успеете подстроить им все недостающие дорожки.

Во-вторых, одними мостами дело не ограничивается: на механику постепенно налипают пружины, злые макаки, разноцветные персонажи (каждого — в свою дверь), конвейеры и прочие утяжелительные грузики, а сами карты становятся больше. Но самое садистское правило: все фигурки должны дотопать до выхода с разницей в несколько секунд. Если не успеют — вам засчитают геймовер.

■ ■ ■

Баловаться со всем этим, конечно, забавно, но всю серию легко (и, чего уж там, справедливо) обвинить в вопиющей непритязательности — карманный клон Lemmings едва тянет на полноценный DS-картридж в тысячу с лишним рублей. По-настоящему глубокой головоломкой Mini-Land Mayhem становится только к финишу: большие карты, много объектов и ямы на каждом шагу. Наверное, авторам следовало бы оставить только битвы с боссами (вернее, босс тут всегда один — Конг), местами стилизованные под Donkey Kong: обезьяна сидит на верхушке и швыряется бочками. И продавать на WiiWare за несколько баксов. Вот они действительно заставляют мозг вывернуться наизнанку. А остальной материал вполне сгодится для мини-игр в новом **Super Mario Bros.** ■



Наконец-то принцесса Пич сбросила свои занюханные королевские балахоны и облачилась в вечернее платье.

В игре, кстати, есть редактор уровней и специальный онлайновый сервис, где вы можете накачать их столько, что следующую часть покупать вроде как и не нужно.

- ✓ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 80%

ДОЖДАЛИСЬ?

Прелестная головоломка, которая почему-то стоит в пять раз дороже, чем следовало бы.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	9.0

РЕЙТИНГ **8,0** ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА

3,323,841
ИГР И УРОВНЕЙ И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

7 www.pegi.info

LittleBIG Planet™ 2

ИГРА, КОТОРУЮ ДЛЯ ВАС СОЗДАЕТ ВЕСЬ МИР!

ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ

СТАНЬТЕ ЧАСТЬЮ ОГРОМНОГО СООБЩЕСТВА: ВАС ЖДУТ ГОНКИ, ГОЛОВОЛОМКИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ СО ВСЕМ МИРОМ!

ВСЕ, ЧТО ОКРУЖАЕТ ВАС, МОЖЕТ СТАТЬ ОСНОВОЙ НОВОЙ ИГРЫ. РАЗВЕ ЭТО НЕ ВОЛШЕБСТВО?

ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО. LITTLEBIGPLANET.COM.

PS3™ PlayStation 3

SONY make.believe

LittleBigPlanet™ 2 ©2010 Sony Computer Entertainment Europe. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Media Molecule. "LittleBigPlanet", "LittleBigPlanet logo", "Sackboy" and "Sackboy" are trademarks of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. Количество основано на мировой статистике загрузок. Новые уровни можно загрузить из сети PlayStation®Network. PlayStation®Network регламентируется правилами использования. Доступно во всех странах и не на всех языках (eu.playstation.com/legal). Требуется широкополосный доступ к Интернету. Некоторые материалы платные. Пользователи должны быть старше 18 лет либо получать согласие родителей.

ИГРА МЕСЯЦА

*Самые популярные игры с **29 октября** по **25 ноября 2010 г.***

A	B	C	D
1	NEW	Fallout: New Vegas	8,9 %
2		Assassin's Creed 2	7,4 %
3	-2	Mafia 2	7,1 %
4	-1	Call of Duty: Modern Warfare 2	6,5 %
5	+1	Mass Effect 2	6,3 %
6	+1	Battlefield: Bad Company 2	4,2 %
7	-2	S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	4,1 %
8	-4	FIFA 11	3,1 %
9	NEW	Civilization 5	2,7 %
10		Метро 2033	2,6 %
11	NEW	Medal of Honor	2,5 %
12		Dragon Age: Origins	2,4 %
13	NEW	Star Wars: The Force Unleashed 2	2,2 %
14	-5	StarCraft 2: Wings of Liberty	2,0 %
15	NEW	Fable 3	2,0 %
16	+1	Grand Theft Auto 4: Episodes from Liberty City	1,7 %
17	+2	Heavy Rain	1,7 %
18	-4	Alan Wake	1,6 %
19	+1	Darksiders: Wrath of War	1,6 %
20	-9	World of Tanks	1,5 %
21	NEW	Pro Evolution Soccer 2011	1,5 %
22	-4	BioShock 2	1,4 %
23	-2	Left 4 Dead 2	1,3 %
24	-2	F1 2010	1,3 %
25	-10	Dead Rising 2	1,2 %
26	-2	Dragon Age: Origins — Awakening	1,1 %
27	-4	God of War 3	1,0 %
28	-3	Red Dead Redemption	0,9 %
29	-1	Borderlands	0,9 %
30		Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	0,8 %

*По состоянию на **25 ноября** в голосовании приняло участие **69 123** человека.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Процент голосов, который получила игра, от общего числа голосов по всем позициям.

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта.

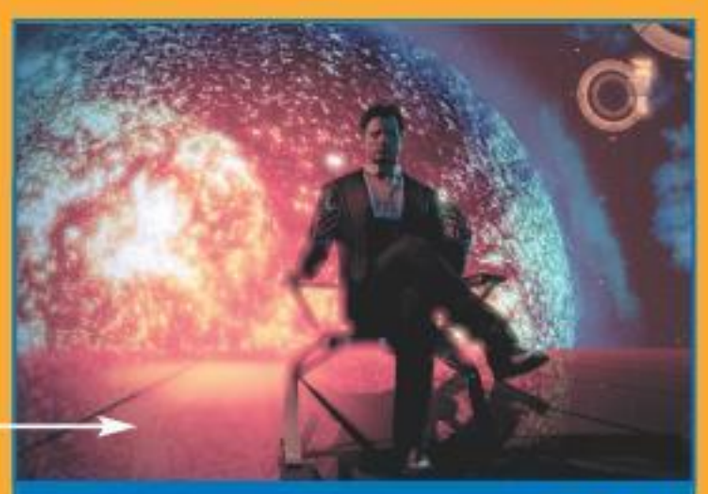
На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с ноября 2009 г.* по *ноябрь 2010 г.* В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила). Итоги текущего голосования будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Fallout: New Vegas **8,9%**



Mass Effect 2 6,3%

Assassin's Creed 2 7,4%

Mafia 2 7,1%

Call of Duty: Modern Warfare 2 6,5%

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Call of Duty: Black Ops

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Call of Duty с сюжетом выглядит далеко не так пижонски, как Modern Warfare 2, но играть в нее почему-то не менее интересно. Из приятных бонусов — Rolling Stones и Гари Олдман в одной из главных ролей.

Шутер * Treyarch * Activision * 1С-СофтКлаб

Halo: Reach

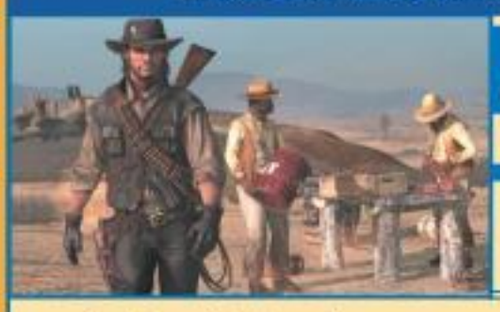
Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

Легендарный Halo возвращается, чтобы в последний раз показать всем, каким должен быть настоящий шутер эпического размаха. Поверьте, вы ни в коем случае не хотите пропустить эту игру.

Шутер * Bungie Studios * Microsoft

Red Dead Redemption



Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Red Dead Redemption — это лучший игровой вестерн. Gun, Call of Juarez и Red Dead Revolver, конечно, были по-своему хороши, но все они, даже вместе взятые, не смогут потягаться и с одной-единственной поездкой по прериям в Red Dead Redemption.

GTA-вестерн * Rockstar San Diego * Rockstar Games

StarCraft 2: Wings of Liberty

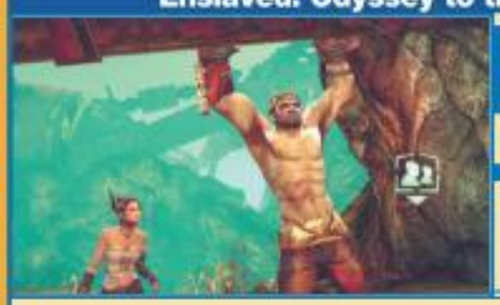
Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Пожалуй, главная стратегия этого года и лучший довод в пользу PC как игровой платформы. StarCraft 2 не открывает новых горизонтов в том, что касается механики, но это самая дорогая, самая зрелищная, самая масштабная RTS как минимум в масштабах пятилетки.

Стратегия * Blizzard Entertainment * Activision Blizzard * 1С-СофтКлаб

Enslaved: Odyssey to the West



Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Enslaved так и не определилась, кем ей быть: для слэшера игра слишком примитивна, а для симулятора романтического постапокалипсиса в ней слишком много драк. Но даже в таком виде это очень редкая игра ручной работы, и пропускать ее не стоит.

Экшен * Ninja Theory * Namco Bandai

Lara Croft and the Guardian of Light

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2010

В простой изометрической аркаде Лара Крофт чувствует себя так хорошо, словно всю жизнь обитала именно в таких играх.

Экшен * Crystal Dynamics * Square Enix

Vanquish

Рейтинг «Мании» 8,0

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Стремительный, впитавший лучшие качества признанных столпов жанра шутер с хореографией боев уровня достойной аниме-мехи. Сюжет, к сожалению, уровня недостойной.

Экшен * Platinum Games * SEGA

Fallout: New Vegas

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

«Прежняя снаружи, новая внутри!» — именно так хочется сказать о Fallout: New Vegas. Перед тем как окунуться в мир постапокалипсиса, настоятельно рекомендуем убедиться, что у вас есть 50-60 лишних часов. И не забудьте отключить телефон.

Ролевая игра * Obsidian Entertainmnet * Bethesda Softworks * 1С-СофтКлаб

Super Mario Galaxy 2

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2010

Самый важный платформер на планете возвращает в жанр студийную монополию: сколько бы ни старались инди-разработчики, им не сделать аркаду насыщенней и интересней.

Платформер * Nintendo

Mafia 2

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №9/2010

Даже восемь лет спустя Mafia по-прежнему может схватить игрока за вихры и затащить в свой маленький, но очень детализированный мир, в котором дорого одетые мужчины пьют виски, возят трупы в багажниках, ходят к проституткам и слушают джаз.

Экшен * 2K Czech * 2K Games * 1С-СофтКлаб

Need for Speed: Hot Pursuit

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2010

Бессмысленно гадать, сколько же осталось от Need for Speed в новой версии Hot Pursuit. Важнее другое — это по-прежнему лучшая на свете гонка с полицией.

Гонки * Criterion Games * Electronic Arts

Civilization 5

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №11/2010

Ни разу за 20 лет и пять серий своей истории сериал Civilization не менялся настолько радикально. Если вы никогда до этого не играли в «Цивилизацию», а глобальные стратегии казались вам сложными и заумными — сейчас самое время начинать ломать этот стереотип.

Великая стратегия * Firaxis * 2K Games * 1С-СофтКлаб

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Александр Башкиров

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения. Стоимость одного сообщения — около трех рублей.

Четыре части серии Yakuza (она же Ryu ga Gotoku), вышедших на PlayStation 2 и 3, у нас практически неизвестны... а жаль — игры в своем роде не менее интересные, чем GTA, Shenmue и другая классика. Интересно, насколько реалистично в серии отображается жизнь японской мафии?

«Казума — якудза старой закалки. Мы следили за порядком на улицах. Мы не трогали мирных граждан, уважали своих боссов... В наши дни такие якудза существуют только в видеоиграх».

Четыре, если не считать спин-оффов — один был исторический (**Yakuza Kenzan**, 2008), другой должен выйти на PSP в этом году.

В любом случае во всеядном американском блоге Boing Boing (***www.boingboing.net***) недавно был опубликован материал, в котором **Yakuza 3** рассматривалась глазами настоящих японских мафиози. В рецензировании участвовали трое якудза из крупных кланов: один вышедший на покой босс среднего звена и два действующих, знающих друг друга по ритуальному обмену сакэ.

Только один босс сумел пройти игру до конца — остальным помешали отсутствующие мизинцы.

Гангстеры очень хвалили отображенный в игре злачный район Токио — массажные салоны, ночные кафе, притоны для маджонга, дешевые отели и кинотеатры... Все саларимены, школьницы-прогульщицы, подозрительные китайцы и негры-зазывалы в Yakuza 3 — как живые.

Якудза высшего звена в игре выглядят правильно — и костюмы, и прически. Сами рецензенты были одеты в темно-зеленые костюмы (у одного от Армани, у другого — пошитый в шикарном районе Токио из местной ткани), оставной босс явился в спортивном костюме с нарисованным Дораэмоном.

Сюжет про махинации с недвижимостью на Окинаве тоже очень жизненный — именно так оно сейчас и происходит. И про тесное сотрудничество японской мафии с политиками вся правда показана. Насчет ЦРУ, правда, боссы не уверены.

Драк слишком много — в реальной жизни от такого «героя» избавились бы свои же собственные соклановцы, раз он не может спокойно пройти по улице. Из-за таких вот типов и начинаются гангстерские войны! «Но мне понравилось, что можно бить людей пепельницами и втыкать их головой в припаркованные машины. Реалистично!»

Сильнее всего якудза ругали дурацкую красную рубашку Казумы — «бывший босс целого клана, а одевается как официант в ночном клубе!»

И татуировка у героя некачественная — только на спине. «Наверное, денег не хватило закончить!»

Объясните, наконец, что же все-таки означают загадочные символы на кнопках контроллера PlayStation/PlayStation 2/ PlayStation 3?

Усилиями японского издания Famitsu мы, наконец, можем услышать всю правду о таинственных знаках из уст дизайнера Тейю Гото!

Гото присоединился к компании Sony в 1977 году, работал над внешним дизайном ее консолей последние 17 лет. К проекту PlayStation он приступил весной 1993-го — поскольку Sony раньше игровых консолей не разрабатывала, Гото предоставили полную творческую свободу.

С дизайном самой консоли разобрались быстро (коробка с CD-приводом сверху), а вот с контроллером... «Super Nintendo тогда активно продавалась, и мы хотели переманить к себе всех этих игроков. Менеджеры требовали, чтобы геймпад выглядел стандартно — чтобы никого не отпугнуть».

Гото не стал слушать менеджеров и разработал геймпад новой формы — с рукоятками. Дизайн очень понравился тогдашнему президенту компании Норио Ога (хотя обычный плоский контроллер тоже был разработан и едва не отправился на отливку). «Когда они в очередной раз показали Ога плоский контроллер, тот его чуть в них не швырнул».

Ну и с кнопками — другие компании использовали буквы алфавита или цвета,

У оригинального контроллера PS был вот такой дизайн (сверху) — по мнению руководства Sony, он должен был привлечь к консоли аудиторию Nintendo.

Гото хотелось сделать что-нибудь более запоминающееся. Так что появились символы — да не простые, а с тайным, одному дизайнеру понятным значением. Треугольник похож на амбразуру и указывает направление. Квадрат — на лист бумаги. Круг и крест — «да» и «нет» при принятии решений.

К сожалению, так до сих пор и не ясно, почему Гото сделал треугольник зеленым, квадратик — розовым, а круг и крест — красным и синим.

Даже в самой Sony считали, что цвета перепутаны — уж, наверное, «да» должно быть зеленым, а «нет» — красным?!

Расскажите, пожалуйста, про развитие лазертага (светового пейнтбола) как вида спорта!

У истоков лазертага — военные разработки Армии США конца семидесятых (пехотинцы охотились друг за другом с закрепленными на стволах инфракрасными излучателями).

В 1977 году во время просмотра «Звездных войн» простой техасец Джордж Картер III изобрел Photon — перестрелки из световых пистолетов на замкнутой арене со строгим подсчетов очков.

В 1984-м, когда обвалился первичный рынок американских видеоигр и миллионам подростков стало нечем заняться, Картер открыл первый игровой центр «Фотон» в Далласе (в этом же году в Хьюстоне другой техасец, Ли Уайнштайн, открыл центр Star Laser Force. Его тоже вдохновили «Звездные войны»).

Слева направо: действующий фазер из «Звездного пути», игроки в «Фотон», современная игровая система Q-Zar в сети «ИГРОМАКС».

«Фотон» отличался от конкурентов сложными многоуровневыми аренами и различными находками: опустив жетон, зрители могли безнаказанно вести огонь по сражающимся гуманоидам!

Первой домашней лазерной игрушкой стали фазеры из сериала «Звездный путь», изготовленные Milton Bradley. Датчики стояли прямо на пистолетах и были предназначены для игры на улице. В 1986-м начался настоящий бум на игры со световыми пистолетами: появился Lazer Tag компании Worlds of Wonder, из «Фотона» сделали домашнюю игрушку. К Рождеству «Фотон» обогнал по популярности игровую систему NES японской компании Nintendo.

Но Worlds of Wonder разорилась в 1988 году, компания Photon — в 1989-м. Началась эра восьмибитных видеоигр...

В олимпийском пятиборье до недавнего времени использовались пневматические пистолеты (калибра 4,5 мм, стрельба ведется с 10 метров по неподвижной мишени), но в 2012-м на летней Олимпиаде в Лондоне пистолеты будут световыми. Президент Международного союза современного пятиборья Клаус Шорман заявил, что теперь состязания можно проводить в парках и моллах. И на две трети дешевле — без затрат на пульки.

За лазертаг мы, конечно, рады... Но интересно, скоро ли фехтование в пятиборье начнет проводиться в **Wii Sports Resort**?

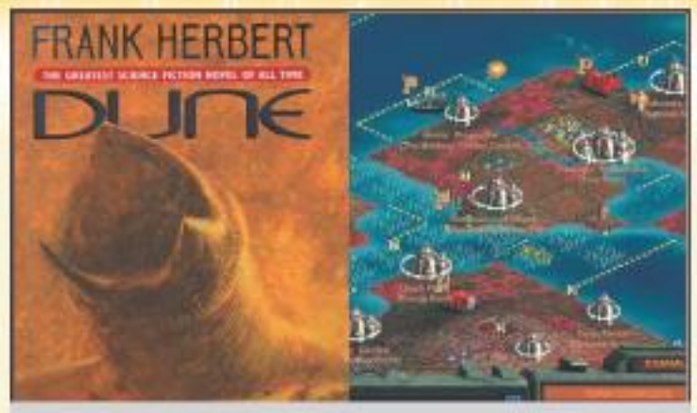
Какие произведения искусства оказали культурное влияние на «Альфу Центавра» Сида Мейера? Хотелось бы услышать максимально развернутый ответ. — *SMS с номера 7 912 * 27 90***

Сид Мейер в **Sid Meier's Alpha Centauri** (1999) почти не участвовал... Главным дизайнером был Брайан Рейнольдс (ранее сделавший **Sid Meier's Civilization 2**). В качестве своих источников вдохновения он называет множество классических произведений научной фантастики — в частности, роман «Ящик Пандоры» (1979) Фрэнка Герберта и Билла Рэнсома. Экосфера и единый разум планеты Хирон позаимствованы прямиком из книги, да и манера разбавлять действие высокопарными цитатами чисто гербертовская (см. также: «Дюна», 1965).

В дизайне инопланетных рас Рейнольдсу помогли «Мошка в зенице Господней» (1974) Ларри Нивена и Джерри Пурнеля, а при разработке этапов колонизации — «Красный Марс» (1992), «Зеленый Марс» (1993) и «Голубой Марс» (1996) Кима Стэнли Робинсона, «Наклон» (1997) Грега Бира и «Подлинная история» (1991) Стивена Р. Дональдсона.

При изображении фракционного конфликта на чужой планете разработчики вдохновлялись «Звездной наковальней» (1992) того же Грега Бира.

Хирон — имя доброго кентавра из греческой мифологии, изготовившего небесный глобус для Язона, обучившего Патрокла медицине, а Актеона — охоте. В романе британского фантаста Джеймса Хогана «Пу-



Хотя Рейнольдс говорит, что обеими руками черпал вдохновение из «Ящика Пандоры», концепция гигантских червей-мыслеедов заставляет вспомнить другие фантастические произведения того же автора.

тешествие из прошлых лет» (1982) человечество покоряет планету в системе альфы Центавра и тоже нарекает ее Хироном.

У Хирона в Alpha Centauri две луны, названные в честь кентавров — Несса и Фола. Хирон — вторая планета от альфы Центавра А, а самая ближняя к звезде планета называется Эвритион (в честь еще одного кентавра).

Альфа Центавра Б в игре называется Геркулес — тот в свое время убил немало кентавров (а вторая звезда в системе мешает образованию больших по размеру планет). Прибытие людей на Хирон известно как **Planetfall** — термин использовался Робертом Хайнланом в «Истории будущего» (а еще так называется знаменитый текстовый квест **Infocom**).

Последняя стадия человеческого развития в игре — трансцендентальное объединение с коллективным разумом планеты — мало того, что подозрительно напоминает кэмероновский «Аватар», так еще позаимствовано из романа Вернора Винджа «Пламя над бездной» (1992).

Большая часть материала в сюжетных роликах игры взята из экспериментальной документалки Рона Фрике «Барака» (1992).

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

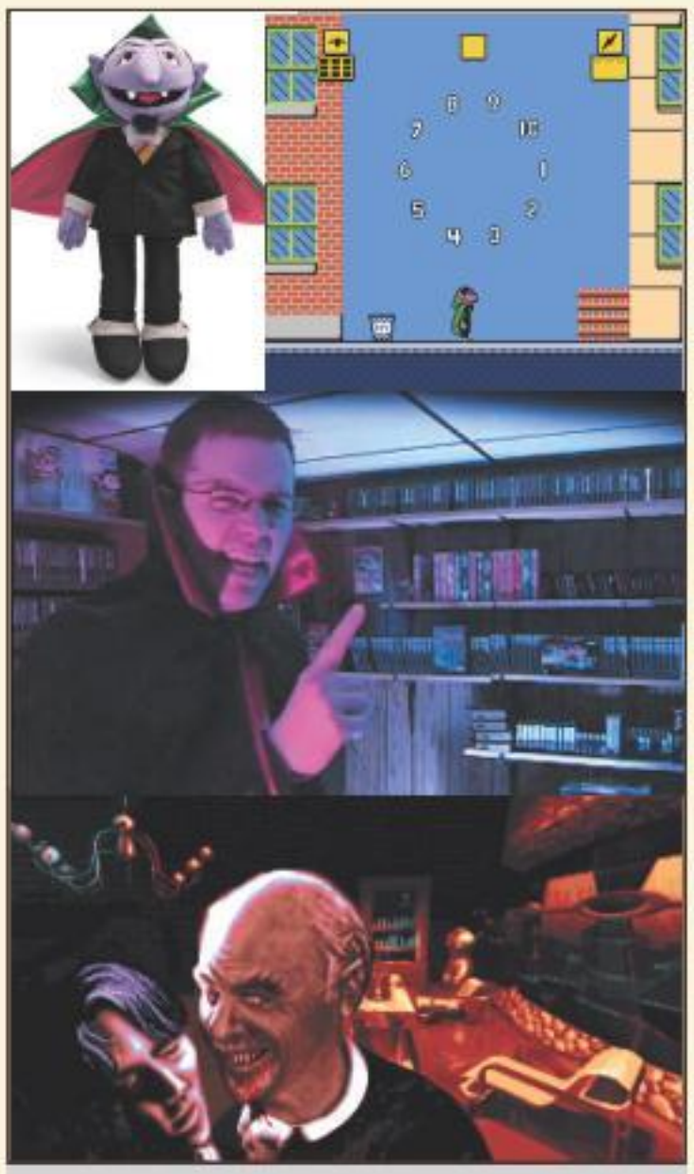
Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — около трех рублей.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

Очень люблю игры про вампиров — Vampire: The Masquerade, BloodRayne, Legacy of Kain... А какая была самая первая игра про Дракулу? И в каком жанре сделано больше всего игр из жизни кровососов?



Граф фон Знак как вампирический секс-символ девяностых; Angry Video Game Nerd в роли Дракулы; первая вампирская RPG BloodNet.

Для начала хотелось бы порекомендовать вам обзорное видео Джеймса Рольфа (он же Angry Video Game Nerd) за октябрь 2009-го, целиком посвященное ранним играм про Дракулу. Там рассматриваются такие интересные вещи, как **Dracula** (1982) для консоли Intellivision и так и не вышедшая игра **Drac's Night Out** для NES, сделанная в целях рекламы кроссовок Reebok со специальным надувным языком (на дворе стоял 1991 год — заметно, правда же?)...

Первой игрой про вампиров является **The Count** — текстовый квест 1981 года для компьютеров Commodore (нелепый даже по стандартам ранних текстовых адвенчур). Пятью годами позже британская компания **CRL** выпустила текстовый квест **Dracula** (действие происходит после событий романа Стокера).

Вообще, разработчик CRL заменял игровой индустрии киностудию Hammer (знаменитого производителя британских хорроров с Кристофером Ли в роли Дракулы): помимо Дракулы, они сделали квесты про Джека-потрошителя, Франкенштейна и Человека-волка. Несмотря на текстовость, игры умудрились удостоиться рейтинга «Детям до 18» от Британского цензурного комитета...

Игровые разработчики восьмидесятых вдохновлялись британскими хоррорами, «Дракулой» с Белой Лугоши (1931) и фильмом «Носферату» (1922), но в 1992-м появился «Дракула» Фрэнсиса Форда Копполы. Игры по его лицензии вышли на всех возможных консолях и — в CD-версии — на PC.

Единственной игрой не про Дракулу в этом году была **Sesame Street: Countdown** по мотивам передачи «Улица Сезам». Граф фон Знак (также известный как Count Von Count, Graaf Tel, Comte von Compte, Graaf Zahl, Conde de Contar и El Conde Draco) составил достойную конкуренцию оцифрованному Гэри Олдману...

Кстати, серия **Castlevania** (начавшаяся в 1986-м) на японском называется Devil's Castle Dracula — там участвуют и сам Влад Тепеш, и его сын Алукард.

По количеству игр про вампиров лидирует жанр ролевых игр: тут и граф Янус Гассилдор из Скинграда в **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, и причудливая RPG **BloodNet** (PC, 1993), где во мрачном тоталитарном будущем отважный хакер Рэнсом Старк сражался с вампирическим Ван Хельсингом в киберпространстве (разработчик и издатель **MicroProse** характеризовал жанр как «киберпанковскую готику»).

Vampire: The Masquerade — это современное городское фэнтези (по мотивам настольной ролевой игры компании White Wolf, появившейся в 1991 году и вдохновленной «Интервью с вампиром» и прочими работами Энн Райс), как и MMORPG **World of Darkness**, над которой третий год трудятся разработчики из исландской **CCP** (слившейся с White Wolf в 2006-м).

В квестах вампиров тоже очень любят. Помимо вышеупомянутых текстовых, существуют **Dracula: Resurrection** и **Dracula: The Last Sanctuary** производства **Wanadoo Edition** и **Cryo Interactive** конца девяностых (бескровные европейские адвенчуры в худшем проявлении), христианские вампиры из **Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred**, **Blood of the Damned**...

Экшен, помимо **BloodRayne**, представлен великолепной **Buffy the Vampire Slayer** (Xbox, 2002), любопытной **Countdown Vampires** (PlayStation, 1999; к графу Знаку отношения не имеет), ну и, конечно же, шестью выпусками **Legacy of Kain**.

Неужели по мотивам Angry Birds на самом деле собрались снимать кино? Там же нет сюжета! Вам не кажется, что это самая неподходящая в мире игра для экранизации?

На самом деле экранизируется не столько сама игра для iPhone, сколько ее сверхпопулярный полутораминутный ролик на YouTube (на момент написания этих строк его посмотрели 7 833 370 человек). Да и ожидается не кино, а пластилиновый мультик в стиле «Уоллеса и Громита» или «Побега из курятника».

Телеведущий Крейг Фергюссон в своем The Late Late Show подчеркнул несостоятельность сюжета **Angry Birds**, заявив, что у свиней нет больших (да и любых других) пальцев и они физически не могут строить сложные архитектурные сооружения. Но вы представьте себе трейлер!

Скоро на экранах: «Злые птицы»; «Морской бой»; «Монстрокалипсис».

«В мире, порабощенном тираническими свиньями, пять древних рас злобных птиц должны объединиться, чтобы противостоять свинячьей угрозе и восстановить мир во всем мире. Скоро на экранах!» Глава финской студии **Rovio** Микаэль Хед уже сравнивает свою компанию с Pixar, а будущий эпический франчайз — с Toy Story. «Инвесторы к нам так и ломятся!»

Кстати, по мотивам «Морского боя» (да, того самого, школьного; хотя в русском прокате экранизация Battleship наверняка получит идиотское название «Боевой корабль») режиссер Питер Берг снимает настоящее живое кино с бюджетом в 200 млн долларов. Про войну ВМС США с роботизированными кораблями пришельцев. Там и два брата-командира, и эскадра, отрезанная от окружающего мира искусственно созданным штормом... Выходит в 2012 году.

Вот что пишет по поводу всего этого голливудский сценарист Джон Август в своем блоге **johnaugust.com**: «Лично я с удовольствием посмотрю фильм про современные морские битвы — даже если он будет называться в честь интеллектуальной собственности Milton Bradley. Когда сценарий сочиняется на основе одного названия, то у писателя есть огромная творческая свобода — в отличие от, скажем, книжной или телевизионной адаптации».

В конце концов, «Пираты Карибского моря» сняты по мотивам диснеевского аттракциона, да и сам Август сейчас занимается экранизацией настольной игры Monsterpocalypse... «Рано или поздно моде на создание фильмов по мотивам бессюжетных вещей наступит конец. Но хорошее кино — это всегда хорошее кино, независимо от источника».

Правда ли, что к выходу готовится игра по мотивам киносериала «Назад в будущее»? И выходили ли раньше игры по Back to the Future?

Сверху вниз: Марти и Док как герои эпизодического квеста; Док Браун за работой; единственная ХОРОШАЯ игра по сериалу.

По случаю юбилея (в июле первой части «Назад в будущее» исполнилось 25 лет) вокруг франчайза много шума — в конце октября Universal выпускает юбилейное переиздание фильмов на Blu-ray, а **Telltale Games** объявила о разработке серии **Back to the Future** (***www.telltalegames.com/bttf***).

В работе над проектом участвуют Кристофер Ллойд и сценарист оригинальных фильмов Боб Гэйл (который также написал и поставил очень похожий по замыслу фильм «Трасса 60»). Ллойд, между прочим, сыграл Дока Брауна еще дважды — для аттракциона Back to the Future: The Ride на студии Universal (запущен в 1991-м) и в рекламном ролике Microsoft в 2007-м.

В серии будет 5 эпизодов, «Делореан», городок Хилл-уоллей и путешествие в 1985 год (помимо других временных периодов). Больше пока ничего не известно (следите за блогом разработчиков!)...

Выпуском игр по Back to the Future в 1986-1991 гг. занималась кошмарная американская компания **LJN** — и они неиграбельны даже по стандартам игр по кинолицензии на восьмибитных консолях.

Back to the Future представляет собой бездарные вариации на тему **Tapper** (Марти за стойкой закусочной) и **Paperboy** (Марти на скейтборде), **Back to the Future 2 and 3** — набор несуразных пазлов, а **Back to the Future Part 3** известна своим непроходимым первым уровнем.

Единственная приличная игра по франчайзу — качественный платформер **Super Back to the Future 2** на SNES — никогда не выходила за пределами Японии.

Существуют ли в наше время настоящие джетпаки? И если да, то для чего они используются?

Главные недостатки современных джетпаков — это малая продолжительность полета (30 секунд) и большой расход дефицитного топлива. Но на промоакции хватает!

13 сентября 2010 года над Трафальгарской площадью парили «одетые в высокотехнологичную броню пришельцы, оснащенные устрашающим оружием и реактивными ранцами» — так художественно описывает происходящее газета Daily Mail.

На самом деле пришелец был всего один — профессиональный каскадер Дэн Шлунд (***www.danschlund.com***) из техасской организации Rocketman, Inc, занимающейся показательными полетами на джетпаках в рамках всевозможных промоакций. В данном конкретном случае — как видно по броне — ради рекламы **Halo: Reach**.

Спартанец с джетпаком тридцать секунд висел в воздухе на радость прохожим. Зрителям, правда, выдавали затычки для ушей — настоящий ракетный ранец ревет с громкостью в 140 децибел...

Джетпак — это исключительно маркетинговый, а не военный или шпионский инструмент (что бы ни говорили нам научно-фантастические журналы двадцатых годов и фильм «Шаровая молния»).

В пятидесятых годах Армия США и правда думала применять джетпаки для разведки, форсирования рек, высадки десанта, штурма горных круч, преодоления минных полей и тактического маневрирования, а инженер Уэнделл Мур из Bell Aerosystems даже сумел построить аппарат для личного использования. Но в конечном счете все решили, что вертолеты гораздо практичнее.

Сейчас реактивные ранцы по проекту Мура строят только энтузиасты-любители — безуспешно пытаясь довести до ума газогенератор с клапаном-регулятором тяги и страдая от нехватки топлива (концентрированной перекиси водорода, давно уже не производящейся крупными химическими компаниями).

Летают на ранцах редко, по поводу больших праздников (например, открытия летней Олимпиады в Лос-Анджелесе в 1984 году), делая это на страховочной привязи.

Расскажите про историю симуляторов рыбалки и назовите лучшие! — *SMS с номера 7 (988) * 38 58***

Настоящему виртуальному рыболову не обойтись без Dreamcast и спецконтроллера. В версии Bass Fishing для Wii все хорошо, но... НЕТ КАТУШКИ!

В симуляторах рыбалки все упирается в контроллер — без удочки с обратной отдачей процесс рыбной ловли (забрасывание, подманивание и выдергивание) теряет всякий смысл.

Игра **Sega Bass Fishing** (и ее сиквелы **Sega Bass Fishing 2** и **Sega Marine Fishing**) изначально разрабатывалась для игровых автоматов, но в 1999 году была портирована на Dreamcast и продавалась в комплекте со специальным Sega Dreamcast Fishing Controller — там можно было и крутить катушку, и эффектно забрасывать блесну, и тащить из воды отчаянно сопротивляющуюся рыбешку...

В 2008-м игра была портирована на Wii — там тоже можно рыбачить, только вместо катушки надо вертеть нунчак.

История рыболовных симуляторов начинается с совсем примитивных игр жанра «пикселизированный человечек с пикселизированной удочкой в пикселизированной лодке», носящих гордые имена титанов спортивной рыбной ловли (**Jack Charlton's Match Fishing**, **Larry Nixon's Super Bass Fishing**, **Mark Davis' The Fishing Master**). Хотя в начале девяностых на SNES была очень неплохая серия **Black Bass**.

К концу тысячелетия рыболовные симуляторы внезапно расцвели на PlayStation: **Reel Fishing** (с неуклюжим использованием живого видео), **Fishing Freaks: BassRise** (несмотря на устрашающее название — вполне мирный симулятор с поддержкой мультиплеера)... В двухтысячных на PC появился единственный серьезный **Pro Bass Fishing 2003**, на PS2 — **Harvest Fishing** и **Fisherman's Bass Club**, а на GameCube — **Top Angler: Real Bass Fishing**. Но без спецконтроллеров это все не очень интересно.

Вообще, самый качественный симулятор рыбалки — это рыболовная мини-игра в **The Legend of Zelda: The Ocarina of Time** и ее логическое продолжение в **The Legend of Zelda: Twilight Princess** (где творчески используется Wii-пульт). В японских ролевых играх такого рода развлечения очень популярны — рыбалка была в **Final Fantasy VI** и **XII**, а в серии **Breath of Fire** из воды можно выуживать целые сундуки с сокровищами.

В западных RPG можно было неплохо поудить в **Fable**, **Ultima Underworld** и **Arx Fatalis**, а также в большинстве MMORPG (**EverQuest**, **Ultima Online**, **World of Warcraft**), где от игроков не требуют даже минимального участия в процессе.

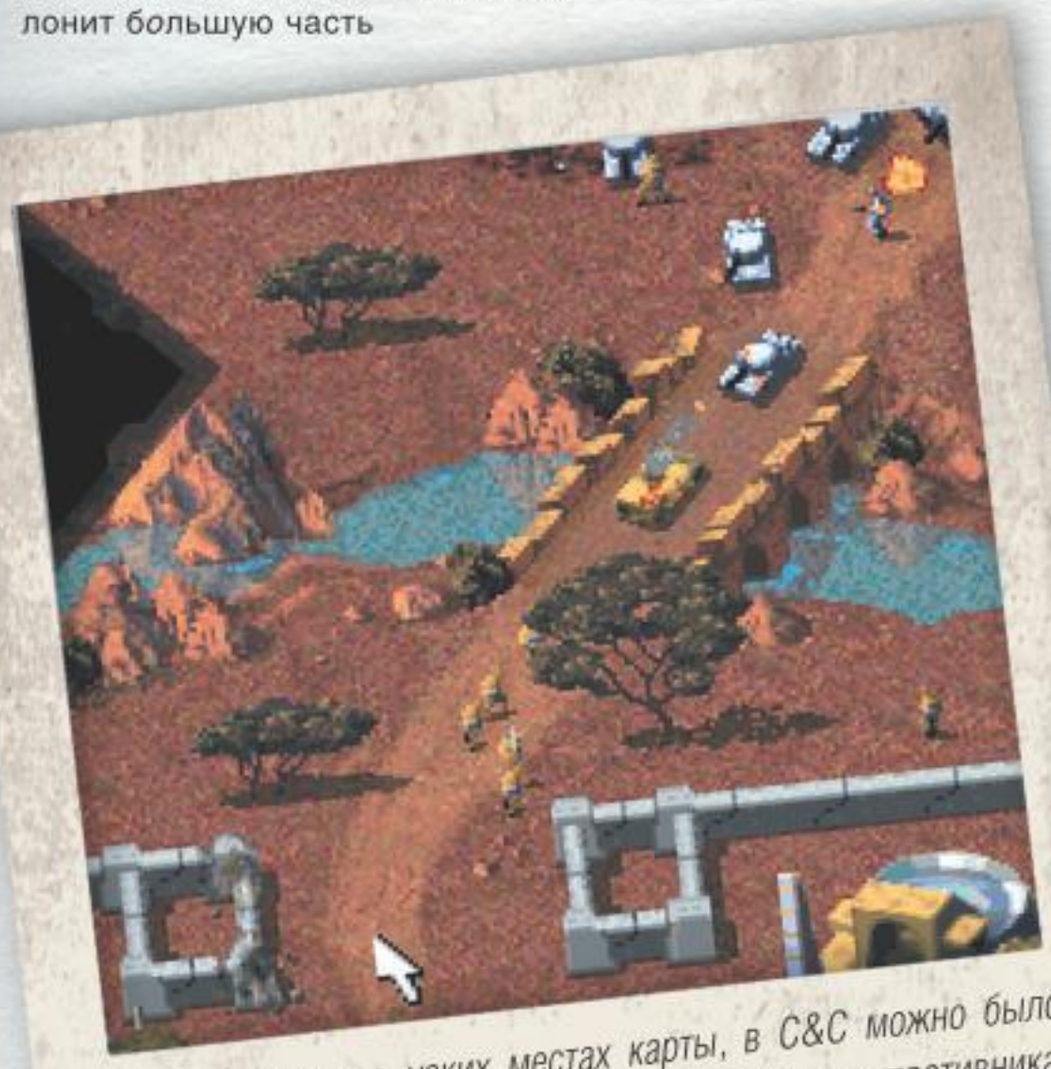
Михаил Лисецкий,
Даниил Абалихин

Жанр:
RTS
Издатель:
Westwood Studios
Разработчик:
Virgin Interactive
Дата выхода:
31 августа 1995 года

Command & Conquer: Tiberian Dawn

Вместо Dune 3

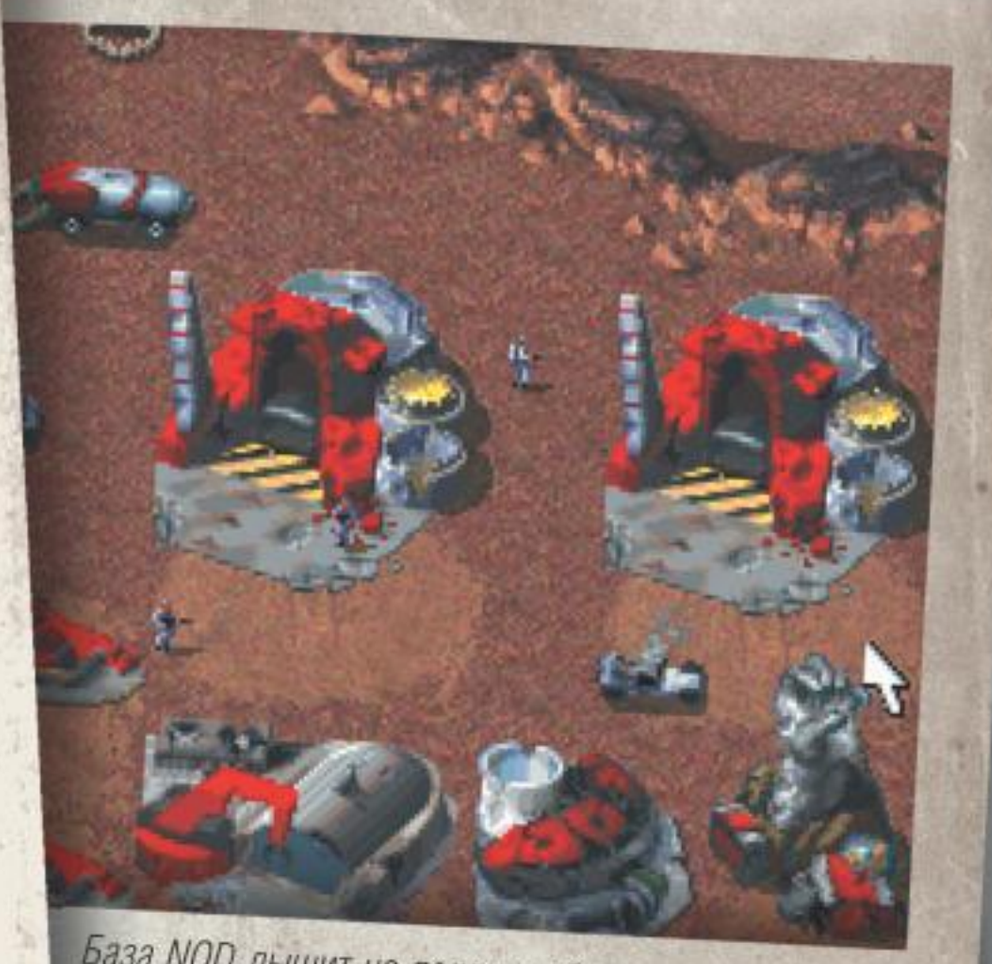
В 1995 году в Италии, рядом с рекой Тибр, падает метеорит. Он содержит споры минерала (нет, это не описка), который впоследствии заполонит большую часть планеты, постепенно вытягивая из недр Земли ценнейшие ресурсы в форме кристаллов. В короткой перспективе тиберий — спасение цивилизации, стоящей на грани энергетической катастрофы. В долгой — тот еще сорняк: губитель всей жизни на Земле, новый всемирный потоп, ползучий Апокалипсис.



Встречая врага в узких местах карты, в C&C можно было сдерживать натиск многократно превосходящего противника.

Вертолет, коммандос и дорога, ведущая к храму. Имея палитру всего в 256 цветов, Westwood умудрилась наполнить игру как красками, так и смыслом.

Бригада из пяти инженеров способна «перевербовать» главные здания вражеской базы и переломить ход практически проигранного сражения.



База NOD дышит на ладан и обесточена. «Демократические» атаки GDI, в сущности, ничем не отличаются от террористических вылазок Братства.

Ростки тиберия

Пятнадцать лет назад сюжетный зачин **Command & Conquer: Tiberian Dawn** не только задал координаты новой франшизы **Westwood Studios** (демиургов жанра RTS и авторов той самой **Dune 2**), но и предсказал судьбу всей саги C&C. В короткой перспективе бренд ждал оглушительный успех. В долгой — превращение в главное проклятие разработчиков, их гордость, но в то же время дорогое ярмо, постепенно стянувшее замечательных людей из Лас-Вегаса на дно долговой ямы. Ценность C&C-минерала оказалась временной, а эффект — проходящим. Вершина, с ходу взятая в Tiberian Dawn, была покорена повторно в Tiberian Sun, однако последующие попытки провалились — несмотря на все старания самой Westwood и ее алчной наследницы **Electronic Arts**.

В плане геймплея C&C по праву считается самой динамичной и копируемой игрой за всю историю индустрии (все слышали слова «C&C-клон»). Суть проста: вам сразу дается достаточное количество ресурсов, чтобы построить средних размеров армию. Воодушевлены? Тогда спамьте легкие танки и пехоту и идите давить массой — в так называемую рашатаку. А если любите громить врага плотно сбитым отрядом суперюнитов, то вложите деньги в развитие — и через пять минут получите высокотехнологичные войска, один вид которых заставит противника трепетать! Презрев свойственные «Дюне» толк и расстановку, Westwood на наших глазах превращала жанр в попсу: энергичный первый куплет (быстрое возведение базы) и прилипчивый рефрен (мамаев поход пачкой чего-нибудь) заставляли нас прокручивать мелодию геймплея снова и снова.

Космополит Кейн

Выдуманное Westwood Братство NOD — одновременно и мегакорпорация, и религиозная секта с экстремистскими взглядами. Братство возникает спустя несколько лет после появления тиберия, первым освоив технологию переработки минерала, и почитает его за религиозное откровение, данное человечеству свыше. В девяностых бизнес-гиганты как раз набирали политический вес, и намек Westwood был очевиден.

Просмотр грубо кодированных роликов между миссиями напоминал визит в видеосалон времен перестройки. Оттого они особенно грели душу.

Лидер Братства — Кейн — мистификатор номер один по ту сторону монитора, недаром же за все 15 лет мы так и не узнали его фамилии! Обаятельный, жестокий и коварный, Кейн является бессмертным пророком и бессменным лидером NOD. Уже в Tiberian Dawn он раскрывается во всей харизме: врывается в кадр, неся с собой как великие откровения для последователей, так и суровую кару для врагов — и явных, и мнимых.

Конфедерация GDI, списанная, несомненно, с США, пропагандирует свободу, демократию и консервативные западные устои, видя в тиберии исключительно глобальную проблему всего человечества. На фоне религиозных замашек Братства мотивация GDI всегда выглядит пресно. Впрочем, и здесь просматривается аналогия с реально существовавшим проектом SDI — американской оборонной программой, созданной для защиты от советских ядерных ракет.

А теперь смешайте все это в один коктейль — и получите два абсо-

Огнеметный танк «Язык дьявола» — чудо инженерной мысли, предмет заслуженной гордости дизайнеров Westwood, машина смерти.

Как видите, первая RTS с огнеметчиками — отнюдь не StarCraft.

Харвестеры — что коровы: всю жизнь между пастбищем и стойлом.

лютно противоположных по идеологиям полюса силы, одного беспощадного Мессию и глобальную проблему — одну на всех. Этот коктейль и есть Tiberian Dawn. Дальше, на протяжении множества продолжений, нас ждали, по сути, интерпретации того же сюжета, но с участием киборгов (CABAL), инопланетян (Scrins), мутантов (Forgotten), космических станций и кораблей (Philadelphia и Kodiak). Грандиозный интерактивный ситком на основе вселенной, которая, к слову, ничуть не компилятивна, в отличие от мира извечного RTS-конкурента C&C — **StarCraft**.

Скачай и командуй

Обновить воспоминания о Tiberian Dawn теперь может каждый — уже несколько лет игра-ветеран доступна для бесплатного скачивания на сайте EA. ...И вот уже экран главного меню вновь озаряют два ядерных гриба: в Command & Conquer всего с избытком, всего больше, чем нужно. Это признак эпохи — в годы становления индустрия видеоигр не знала чувства меры. И потому ничуть не надоедали CG-видеовставки, а сцены, сыгранные на уровне районного ТЮЗа, хотелось пересматривать по несколько раз — как старинную кинохронику. Живые актеры, смотрящие прямо в камеру (читай: на игрока), создавали особое настроение сопричастности к мировой закулисе, а местами просто шокировали. Особенно запоминалось одно из первых появлений на экране Кейна-Кукана, хладнокровно застрелившего в спину своего падшего советника Сета. Недаром девиз Кейна — «Мир через силу».

Символом этой силы в C&C был мамонт-танк, принадлежавший GDI. Даже если вы знакомы с серией шапочно, о нем вы наверняка слышали. Многотонный двуствольный поставщик локальных Армагеддонов — на столь беспардонное обращение с игровым балансом NOD могло ответить разве что диверсионным стелс-танком. Дорогой и практически не имевший брони, он, однако, обладал режимом невидимости, и в умелых руках именно стелс, а не мамонт становился самым эффективным юнитом в игре.

+ + +

Заканчивать статью на минорной ноте не хочется, но все же придется. Весной 2010 года вышла стратегия с простым и лаконичным названием: **Command and Conquer 4: Epilogue**. Нам обещали множество различных режимов игры, резвые схватки безо всякого строительства, удобный мультиплеер. Что получилось в итоге — всем известно. Игра продалась рекордно низким для C&C тиражом и была холодно встречена прессой. Для фанатов это стало последним ударом, и сайты комьюнити начали закрываться один за другим.

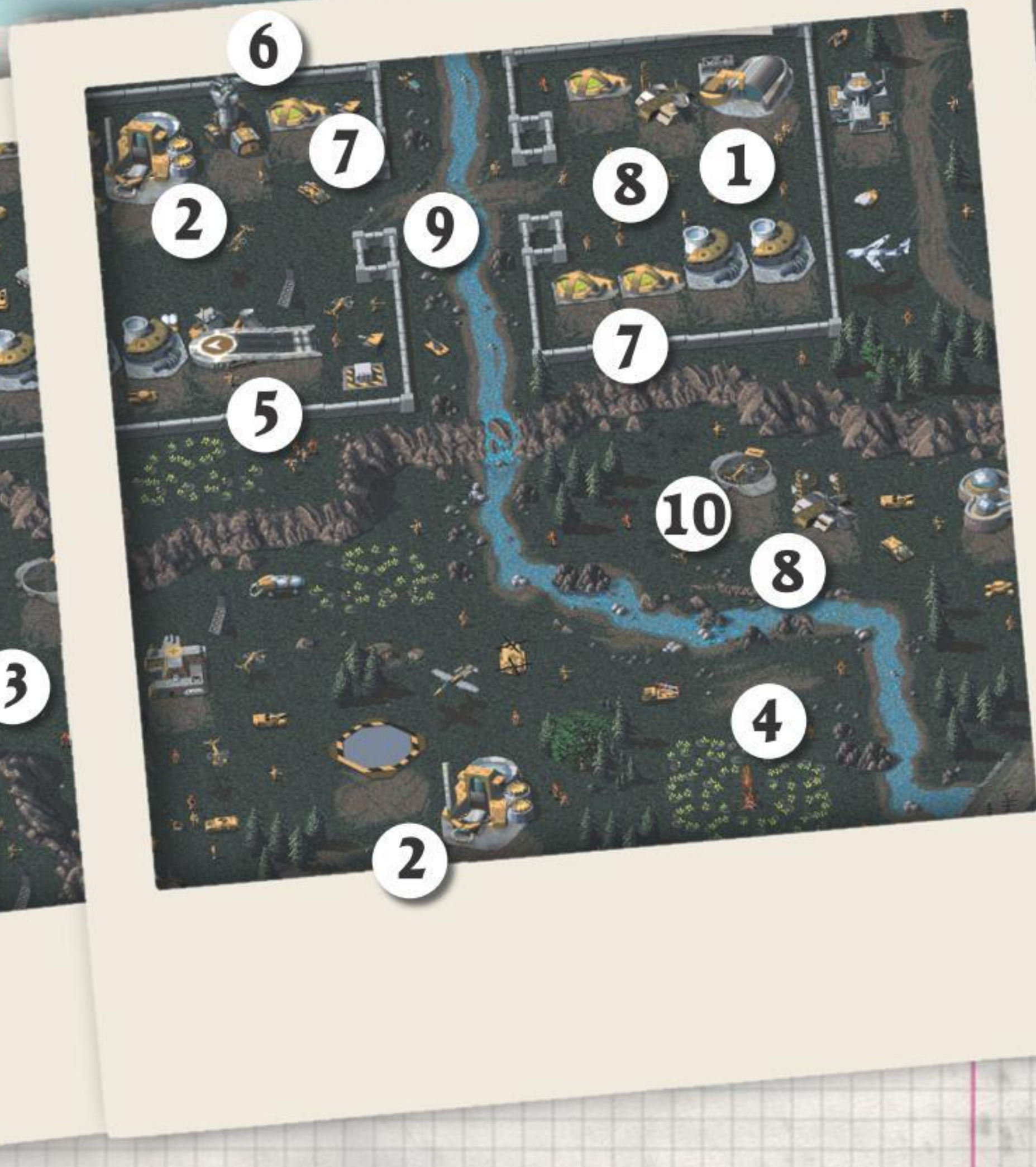
По слухам, слово «Эпилог» в названии C&C 4 ошибочно — мол, еще будут игры. Правда это или нет — кто знает. С уверенностью мы можем сказать только одно: золотые годы Command & Conquer остались позади, и даже если следующий C&C будет хорош, то ему точно не потягаться в ратных подвигах со своим прапрадедушкой Tiberian Dawn. +

Что это было?

Верстовой столб жанра: первая RTS, затребовавшая компакт-диск в приводе — с полным, надо сказать, правом.

Есть тиберий — быть войне

C&C с высоты птичьего полета



1. Перерабатывающий завод: без лишней бухгалтерии конвертирует тиберий прямо в баксы. За одну ходку харвестер привозит ресурса на 700 кредитов.

2. Construction Yard — главное здание любой C&C-базы, отправной пункт строительной цепочки. «Констракшен» нужно беречь как зеницу ока.

3. Мамонт-танк — юнит-легенда, предвестник скорой капитуляции противника. Вооружен двумя ультимативными кирдык-пушками и пулеметом.

4. Тибериево поле, ресурсы на котором медленно восстанавливаются, а солдаты, наоборот, быстро теряют здоровье. Здесь пасутся харвестеры.

5. «Завод» тяжелых вооружений. В первой C&C техника доставлялась на поле боя по воздуху. Очередной самолет с грузом заходит на посадку правее.

6. Казармы NOD. Отличительная архитектурная особенность Братства — рука, сжимающая в кулаке изъеденную токсичным минералом планету.

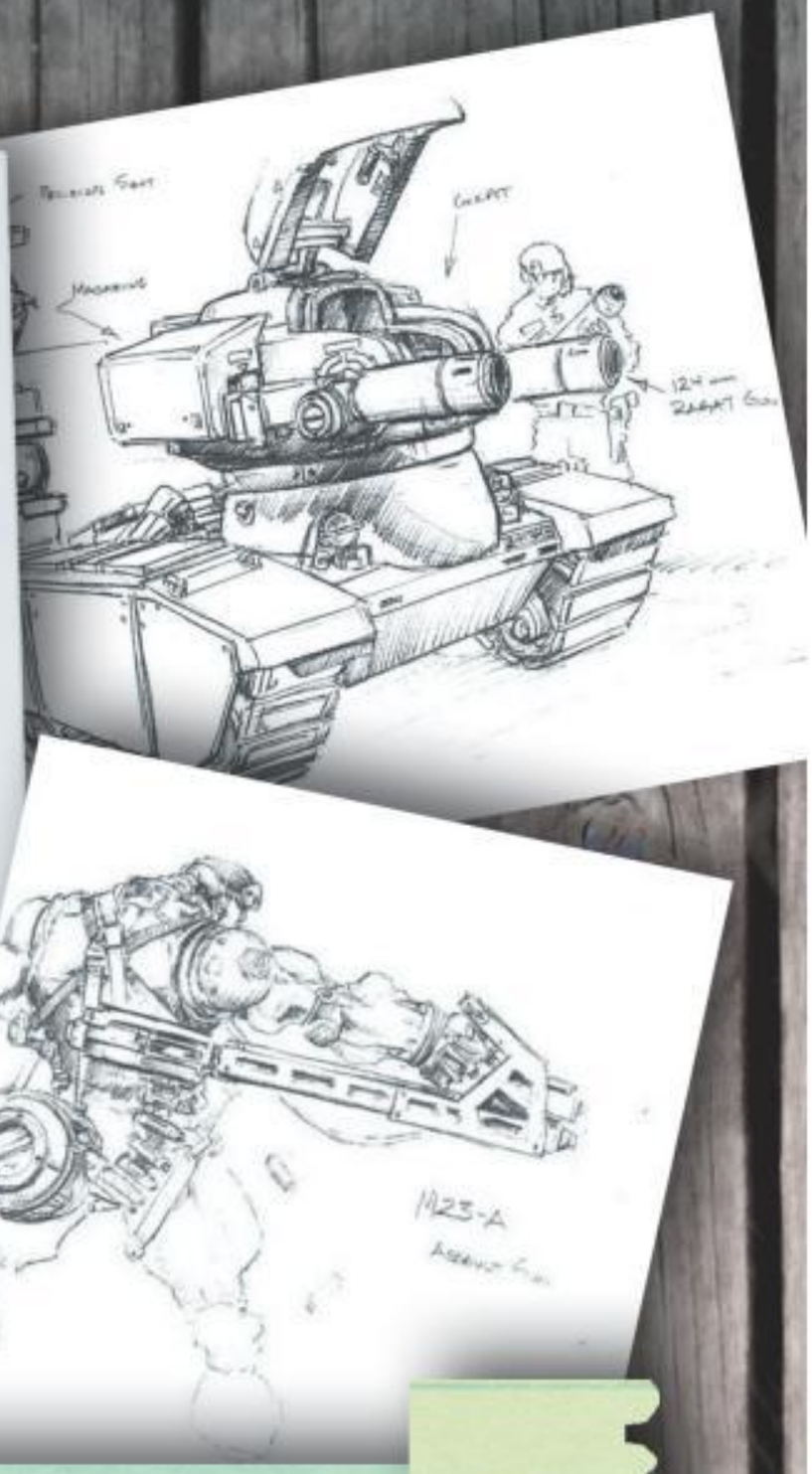
7. Тибериевые Silo — служат для хранения накопленного сокровища. Зеленый свет, бьющий сквозь прозрачные стенки контейнеров, намекает на размер казны играющего.

8 . Радар, очередная находка Westwood в изобретенном ею жанре. Постройка с тарелкой открывает мини-карту и выставляет крупный счет за электричество.

9. Прочные стены, которые можно строить вокруг баз. Нечасто такие встретишь в современных стратегиях реального времени!

10. Вертолет модели Orca спустился на обслуживающую платформу, чтобы разжиться ракетами «земля — воздух». Сейчас он как никогда беззащитен.

Владимир Крошилин



Command & Conquer Дети тиберия

Уходящий год можно назвать годом Command & Conquer. Весной вышла Command & Conquer 4: Epilogue — последняя и не самая удачная игра франчайза. Летом серия разменяла пятнашку — правда, фанаты этот юбилей скорее пережили, чем отпраздновали. А осенью появилась информация, что Epilogue — это и не эпилог вовсе. Зимой «Игромания» надеется на лучшее и вспоминает, кто придумал жанр стратегий в реальном времени и как «Dune 3 в сказочном окружении» превратилась в Command & Conquer.

В какой бизнес следует вложить деньги двум друзьям из Лас-Вегаса? Построить сверкающее ослепительными огнями казино? Снять полуподвальное помещение под стрип-бар и набрать туда пышногрудых танцовщиц? Отгрохать гостиницу и зарабатывать деньги на прибывающих в город греха туристах? Или, может, открыть автосалон по прокату шикарных кабриолетов? Все это звучит заманчиво, однако Бретт Сперри и Луис Кастл занялись непрофильным для Лас-Вегаса бизнесом — игровым. Не тем, где однорукие бандиты и покерные автоматы, а тем, где компьютерные игры.

В 1979 году семья Сперри переехала в Лас-Вегас из Коннектикута — через всю страну. К видеоиграм Бретт относился как к приятному увлечению: мол, забавы, больших денег не принесут. Он поступил на факультет архитектуры и психологии Аризонского государственного университета, но при этом занимался программированием: «Компьютеры меня всегда интересовали. Увлекался ими еще в школе, но это было просто хобби. Ни о какой карьере речи не шло. Я должен был ходить в колледж и думать о том, как зарабатывать на жизнь, ведь тогда игровая индустрия не была развита так, как сейчас».

Луис Кастл столь рассудителен не был. С детских лет он бредил видеоиграми, рисовал на листках бумаги воображаемых героев. Но домашний компьютер долгое время был для него несбыточной мечтой: «Я узнал о компьютерах в средней школе. Ходил в гости к приятелю, мы вместе играли. Я был в восторге. Мне тоже очень хотелось компьютер, но отец говорил, что нам это не по карману. И я решил скопить деньги сам: устроился подрабатывать, получая доллар и двадцать пять центов в час. И собрал $2100 на Apple II».

Дайте ему принтер

Как и многое другое, серия Command & Conquer и прочие замечательные игры **Westwood Studios** не появились бы на свет, если бы не одна счастливая случайность. В конце 1983 года Бретт Сперри работал программистом в одной образовательной конторе и портировал игры для компании **Ерух**. Однажды он заглянул в компьютерный магазин Century 23, за прилавком которого стоял Луис Кастл. Они быстро нашли общий язык. «Бретт был для меня кем-то вроде героя — ведь он делал игры, а я об этом только мечтал. Я страшно ему завидовал», — признается Кастл.

Бретт Сперри и Луис Кастл, основатели Westwood, на фоне офисного здания в 1986 году.

Бретт Сперри дает интервью для коллекционного издания Command & Conquer: Red Alert 2.

Как-то раз в 1984 году Сперри понадобилось что-то напечатать. Своего принтера у Бретта не было, и он отправился к Кастлу. Луис воспользовался моментом и показал авторитетному гостю одно из своих творений — техническую демку с псевдо-3D-картинкой. «Я пытался сделать трехмерную графику, но Apple II не тянул полноцветное 3D-изображение в реальном времени, поэтому мне пришлось создать иллюзию 3D», — говорит Луис. «Демка действительно смотрелась очень оригинально. Пусть это была и не трехмерная графика, но выглядела она как настоящее 3D. Именно тогда я понял, насколько талантлив Луис», — продолжает Бретт.

Приятели начали работать вместе. Своего компьютера у Бретта не было, поэтому ночами он оставался в офисе и программировал там. Вскоре, правда, его поймали — и выгнали. «Я не жалел о том, что потерял хорошую работу. Ведь именно эти ночные посиделки подтолкнули нас создать Westwood. Мы часто собирались и разговаривали, точнее, мечтали о том, каково это — работать в компании и создавать игру, в которую будут играть миллионы. Так мы могли говорить вечно. Однако потом я осознал, что в этом нет никакого смысла. Хватить мечтать, пришла пора действовать!»

Летом 1985-го Бретт с Луисом ударили по рукам, позвонили в Ерух и сказали, что хотят подписать совместный контракт.

В начале славных дел

Новую компанию назвали **Brelous Software** (производное от имен основателей Brett и Louis). Но уже через десять недель приятели решили, что оно «чересчур ламерское», и придумали другое — Westwood Associates — в честь небольшого калифорнийского городка с населением в две тысячи человек. Разработчики частенько выбирались туда посмотреть кино, пройтись по магазинам и попить кофейку.

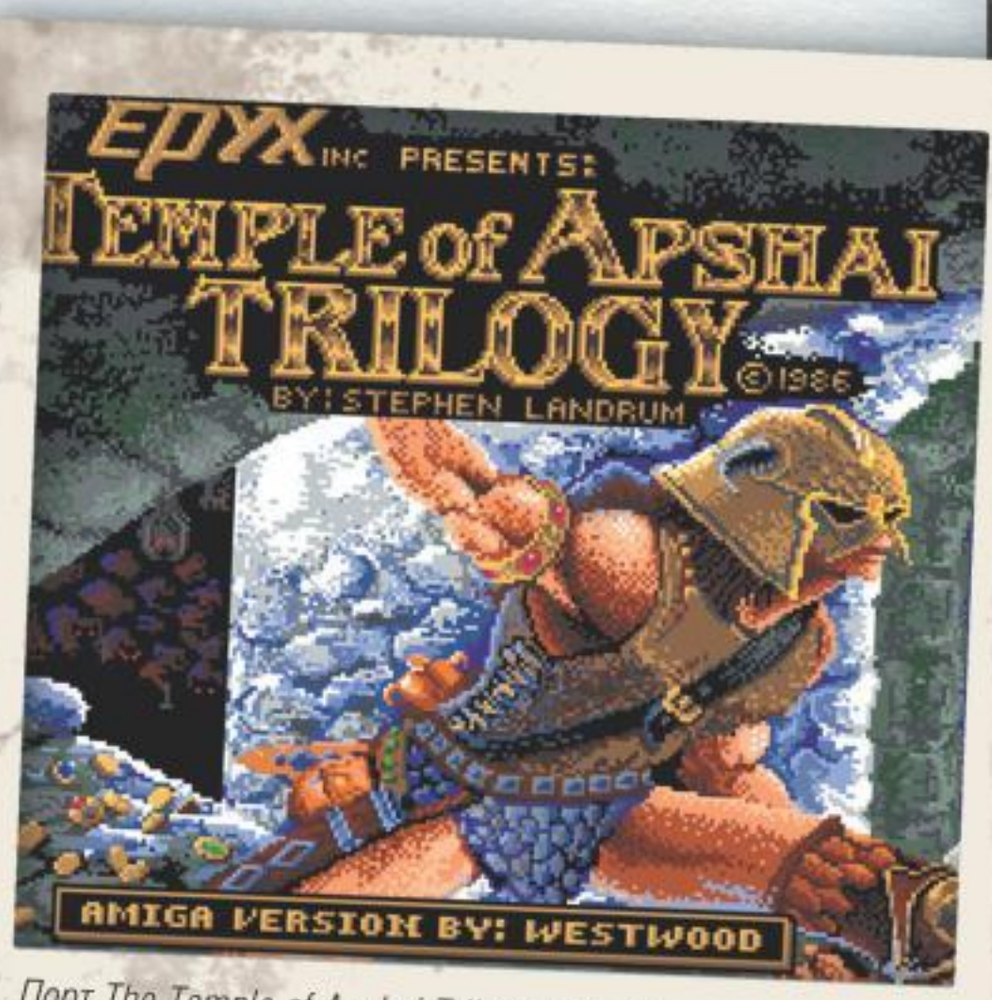
У друзей не было денег на нормальный офис, поэтому пришлось ставить столы с компьютерами в гараже Сперри. На первых порах молодая компания промышляла черновой работой: портировала игры с 8-битных приставок на 16-битные. В 1985 году друзья перенесли на Amiga ролевку **The Temple of Apshai Trilogy** и получили за это свой первый гонорар — $18 000. «Тогда наша деловая хватка равнялась нулю. Когда нам выдали первый чек, мы понятия не имели, как обменять его на деньги», — говорит Кастл.

В тандеме установилось четкое разделение ролей. Луис занимался анимацией и программированием, а Бретт взял на себя дизайн и отвечал за все финансовые дела. Чуть позже к ним присоединился программист Барри Грин — тоже знакомый по магазину Century 23. Вместе друзья портировали мотогонки Super Cycle, сборники Winter Games и World Games, пошаговую стратегию Wargame Construction Set, симулятор экстремальных летних видов спорта California Games и даже карточный симулятор BlackJack Academy.

К 1987 году команда разрослась до шести человек. Разработчики подписали контракт с издательством Strategic Simulations и получили заказ на создание IBM-версии ролевой игры **Phantasie 3: The Wrath of Nikademus** (движок для нее Луис написал за каких-то две недели). Затем были порты Roadwar 2000 и Roadwar Europa, первый полностью самостоятельный проект — RPG **Mars Saga** для Electronic Arts, а дальше — еще полтора десятка полноценных игр для Strategic Simulations, Infocom, Monarch Software, Disney Software.

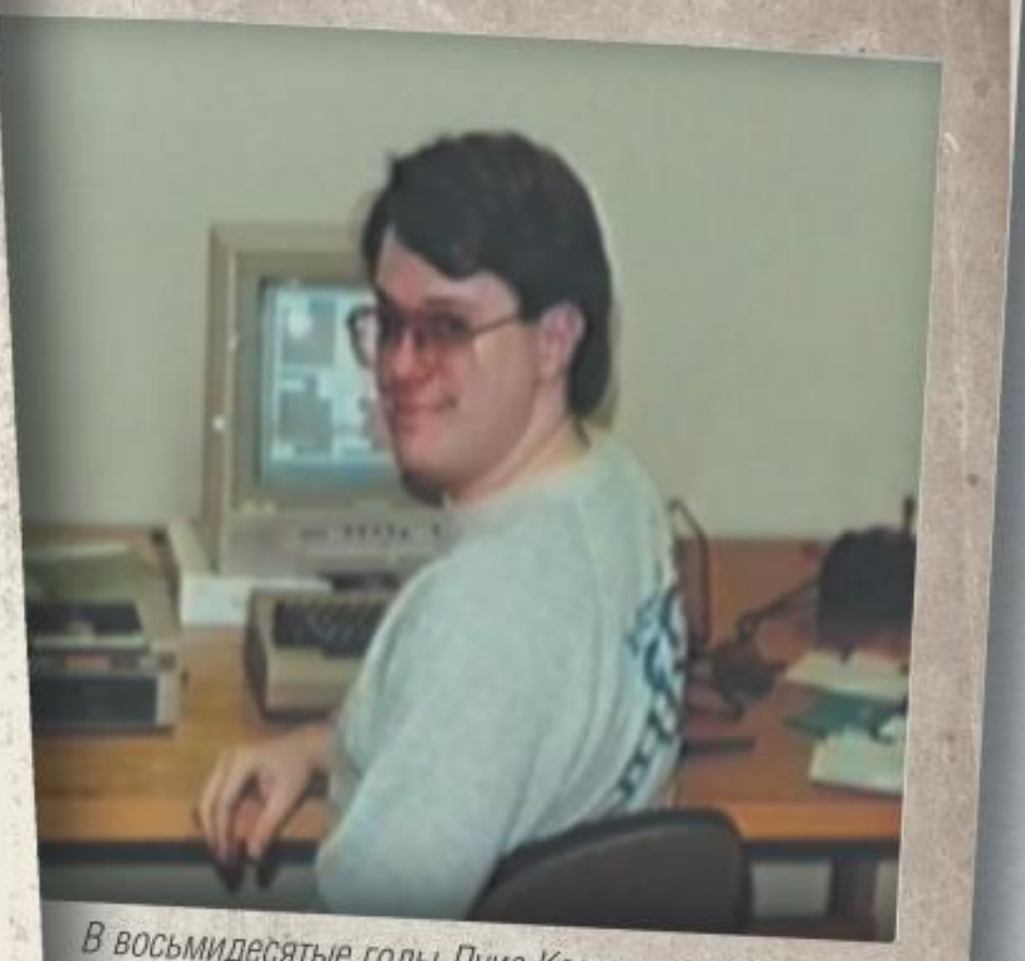
Высшая лига

Переломным моментом в жизни вествудовцев стал выход трилогии **Eye of the Beholder**, RPG в популярной вселенной Forgotten Realms. Выпустив ее, разработчики решили завязывать с портированием чужих проектов и созданием простеньких игр. Теперь они делают только первоклассные тайтлы.

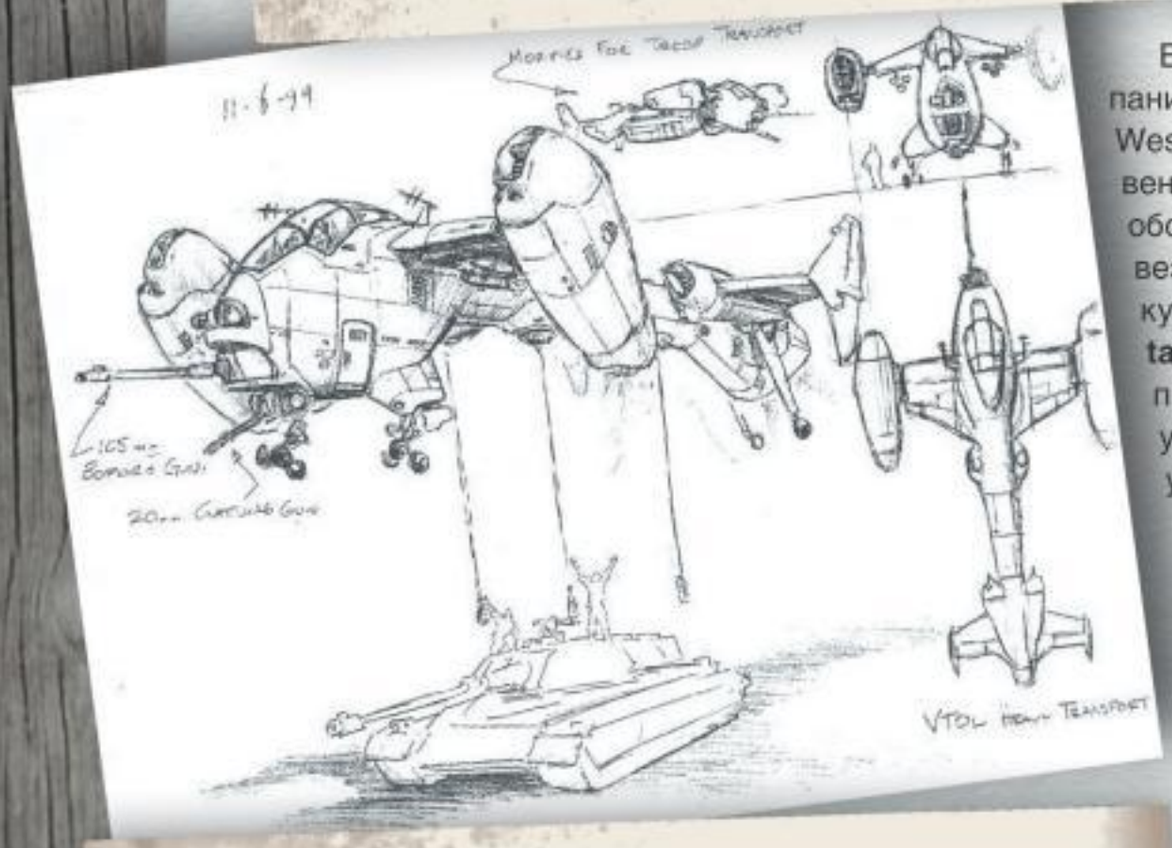


Порт The Temple of Apshai Trilogy на Amiga принес разработчикам их первые 18 тысяч долларов.

На написание движка для Phantasie 3: The Wrath of Nikademus Луису Кастлу понадобилось всего лишь две недели.



В восьмидесятые годы Луис Кастл еще носил очки в широкой роговой оправе.



А в девяностых Луис Кастл снимался уже без очков — и в новом офисе.

В конце 1991 года, когда компания состояла из 30 человек, Westwood Associates стала собственностью **Virgin Games** (сделка обошлась в $10 млн). Virgin повезло: в 1989-м студию пытался купить глава **Sierra Entertainment** Кен Вильямс, однако предложенные условия не устроили Кастла и Сперри — уж слишком ограничивалась их свобода творчества. Virgin предлагала меньше денег, зато не лезла в разработку: компанию волновало, приносит ли игра прибыль, а уж что это за игра — дело десятое. После слияния Westwood Associates переименовали в Westwood Studios.

Интересно, кстати, что незадолго до продажи Westwood Бретт и Луис показывали Кену Вильясу адвенчуру **The Legend of Kyrandia**. Они тогда особенно гордились point & click интерфейсом и думали, что Кена он очень впечатлит. Но не тут-то было: посмотрев игру, Кен включил на компьютере секретную демку с пятой частью **King's Quest** — с точно таким же интерфейсом, впоследствии ставшим визитной карточкой всех квестов Sierra. Челюсти у друзей так и отвисли.

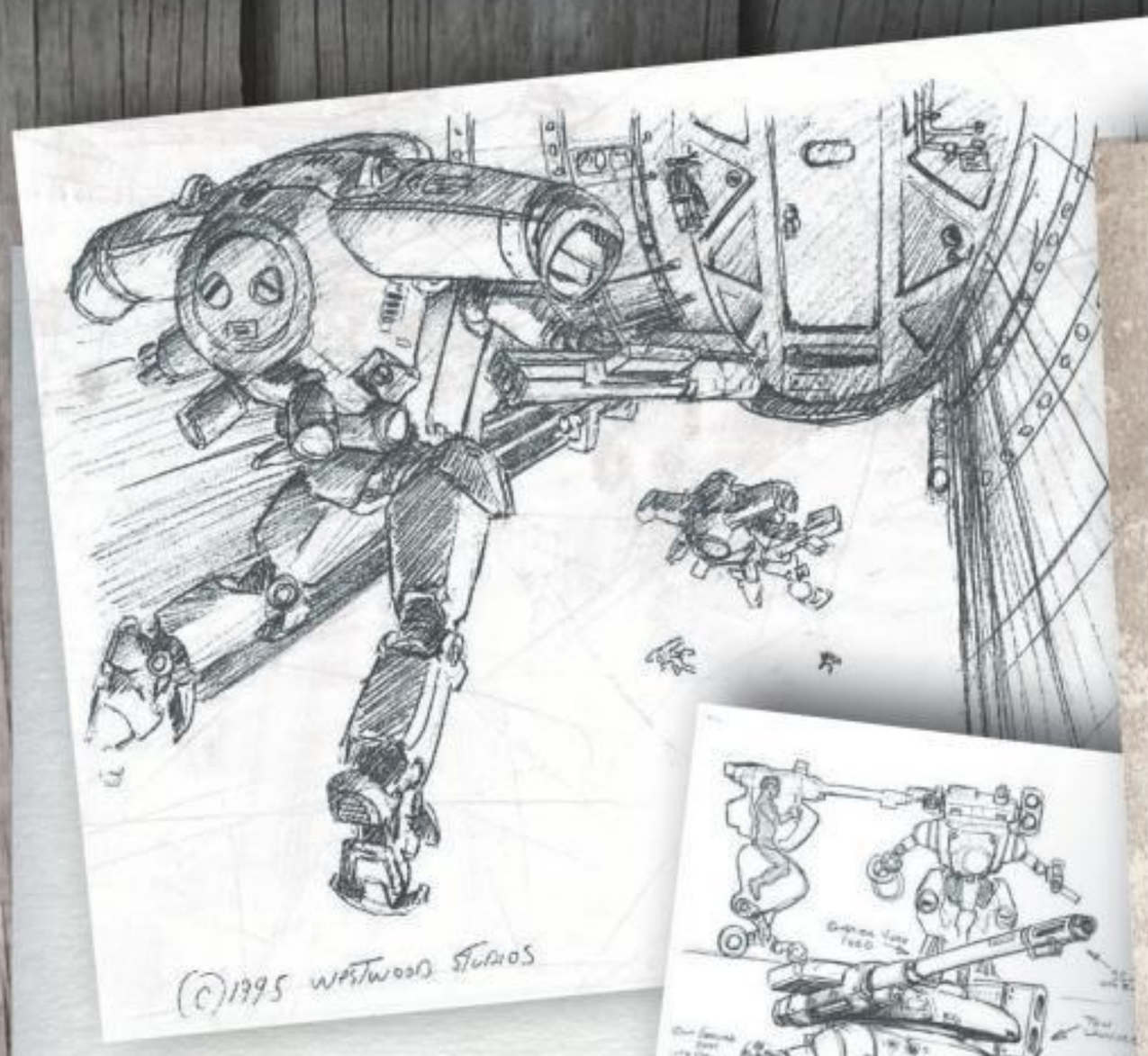
С переходом под крыло Virgin Games началась золотая эра Westwood. Сначала вышла The Legend of Kyrandia, затем, в декабре 1992-го, — легендарная **Dune 2: The Building of a Dynasty**. Цифра «два» в названии взялась из-за того, что издательство заказало игру по книгам Фрэнка Герберта сразу двум компаниям. Адвенчура от **Cryo Interactive Entertainment** появилась чуть раньше, и игре Westwood Studios автоматически присвоили статус сиквела.

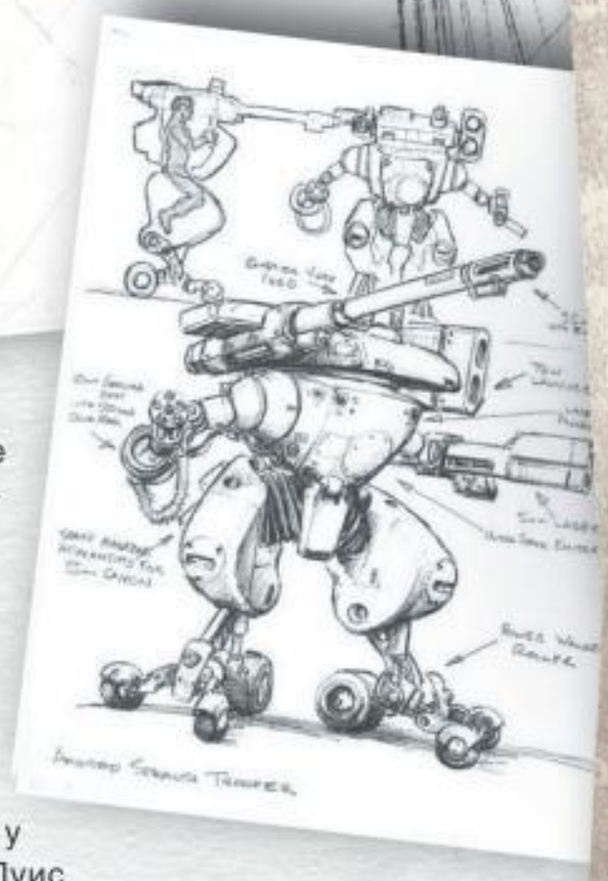
«Dune 2 — это результат множества экспериментов с интерфейсом и дизайном. Разработка напоминала мне собирание пазла. Я пытался придумать, как можно создать игру на слабой платформе, но при этом снабдить свежими идеями, сделать интересной. Мы работали по принципу «а что, если попробовать еще и вот так...» — делится секретом успеха Бретт Сперри. От романа в игре остался лишь сеттинг да названия двух противоборствующих сил — Атрейдесов и Харконненов. Третью сторону, Ордосов, разработчики придумали сами.

Dune 2 считается родоначальницей жанра RTS — стратегий в реальном времени, но многие с этим спорят. Стратегические элементы были позаимствованы из ранней игры вествудовцев, **BattleTech: The Crescent Hawk's Inception**; вдобавок к этому знатоки истории компьютерных игр называют самой первой RTS спектрумовскую **Stonkers** 1983 года. Но, как ни крути, именно во второй «Дюне» появился целый ряд отличительных особенностей (мини-карта, панель команд, туман войны, добыча ресурсов), которые до сих пор можно найти в любой RTS. Кстати, словосочетание «стратегия в реальном времени» придумал Сперри, когда у него спросили, что писать на коробке с игрой.

Битва за тиберий

И вот мы подходим к самому интересному — к появлению **Command & Conquer**, которая изначально задумывалась как своеобразное ответвление от Dune 2. Поначалу в Virgin собирались делать игру о Второй ми-





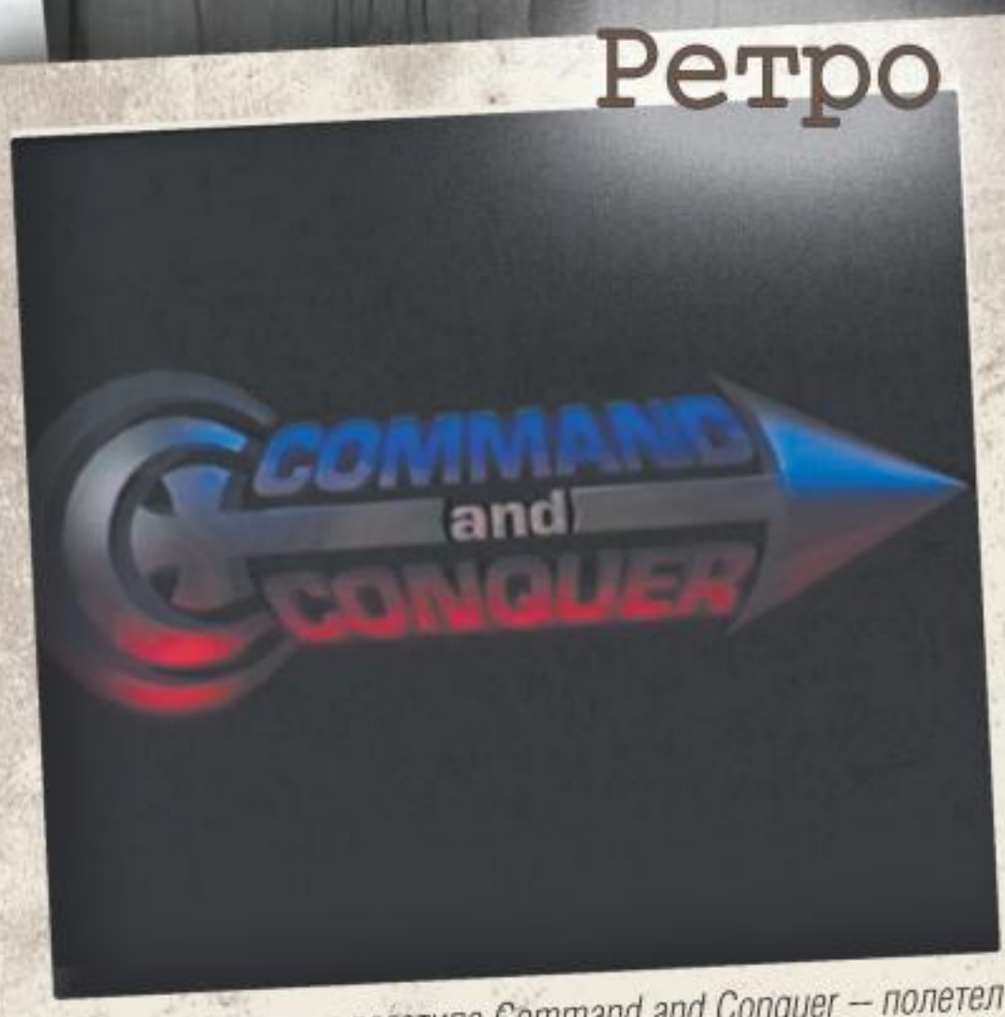
ровой войне. Некоторое время она даже носила кодовое название **Dune 3**. Потом на каком-то этапе решили, что нужна фэнтезийная стратегия в реальном времени: с воинами, волшебниками и прочими сказочными персонажами. Затем Бретт Сперри предложил вариант, в котором бы пародировался современный мир. «Война была в новостях, угроза терроризма засела у всех в голове, — вспоминает Луис Кастл. — Определенно, это оказало большой эффект на вымышленный мир Command & Conquer».

На первых порах игрой занималось всего шестеро — да и те вполсилы, поскольку постоянно приходилось отвлекаться на три параллельных проекта. Но со временем Dune 3 обросла оригинальными идеями и превратилась в полностью самостоятельную игру. Вместо спайса харвестеры стали добывать из месторождений тиберий — уникальное вещество, которое вытягивало различные полезные минералы из недр земли и кристаллизовало их внутри себя, постепенно увеличиваясь в размерах. Более практичное полезное ископаемое и придумать было невозможно — если бы не один побочный эффект: территория вокруг полей с тиберием становилась безжизненной, температура окружающей среды падала, возникали ионные бури. Так появилась основа для стратегии. «Мы решили одну из главных проблем, с которой сталкиваются разработчики при создании RTS. Мы хотели иметь центральный, якорный ресурс, за который бы все боролись. В Dune 2 им был спайс, в Command & Conquer им стал тиберий. Он давал богатство и власть, но был конечен, и люди сражались за него», — объясняет Луис Кастл.

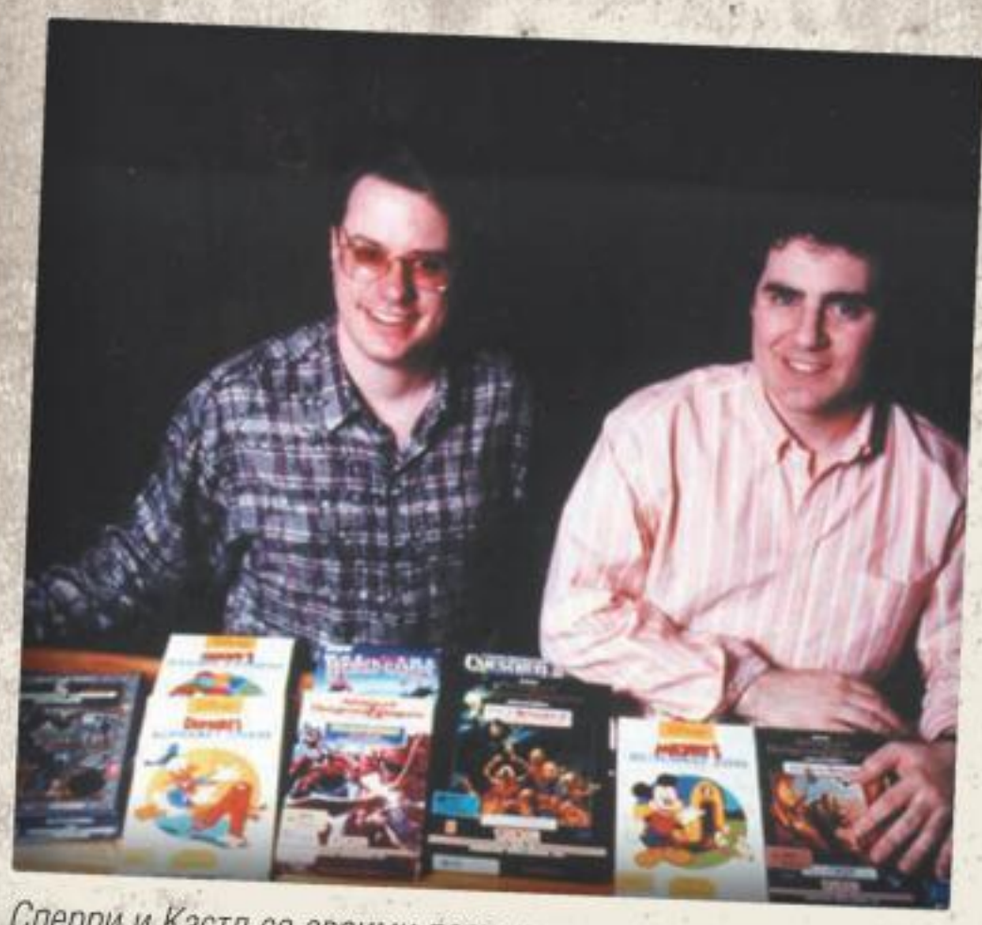
Одна из противоборствующих сторон, тайное общество под названием Братство NOD, ратует за распространение тиберия. Чем сильнее инопланетный минерал расползается по Земле, тем больше сторонников у Братства. Вторая сторона, конфедерация GDI, видит в тиберии только опасность. «Мы замахнулись на классическую историю о противостоянии добра и зла, — вспоминает Сперри. — Хотели всколыхнуть самые глубинные страхи людей. Когда-то они боялись Советского Союза, теперь боятся терроризма. Что будет, если взять действительно сильного харизматичного парня, который создаст организацию, способную захватить весь мир?»

Железный вопрос

Command & Conquer создавалась на улучшенном движке Dune 2: The Building of a Dynasty, но разрешение экрана все равно составляло скромные 320x200 точек. Разработчики использовали необычный по тем временам интерфейс. Строительство и ремонт заводов, а также наем юнитов осуществлялись с помощью расположенной в правой части экрана панели управления. Игрокам не требовалось выбирать специальное здание — достаточно было кликнуть на иконку на боковой панели. Классикой жанра, правда, этот интерфейс так и не стал: пару месяцев спустя вышла **Warcraft 2: Tides of Darkness** с куда более удобным вертикальным интерфейсом,



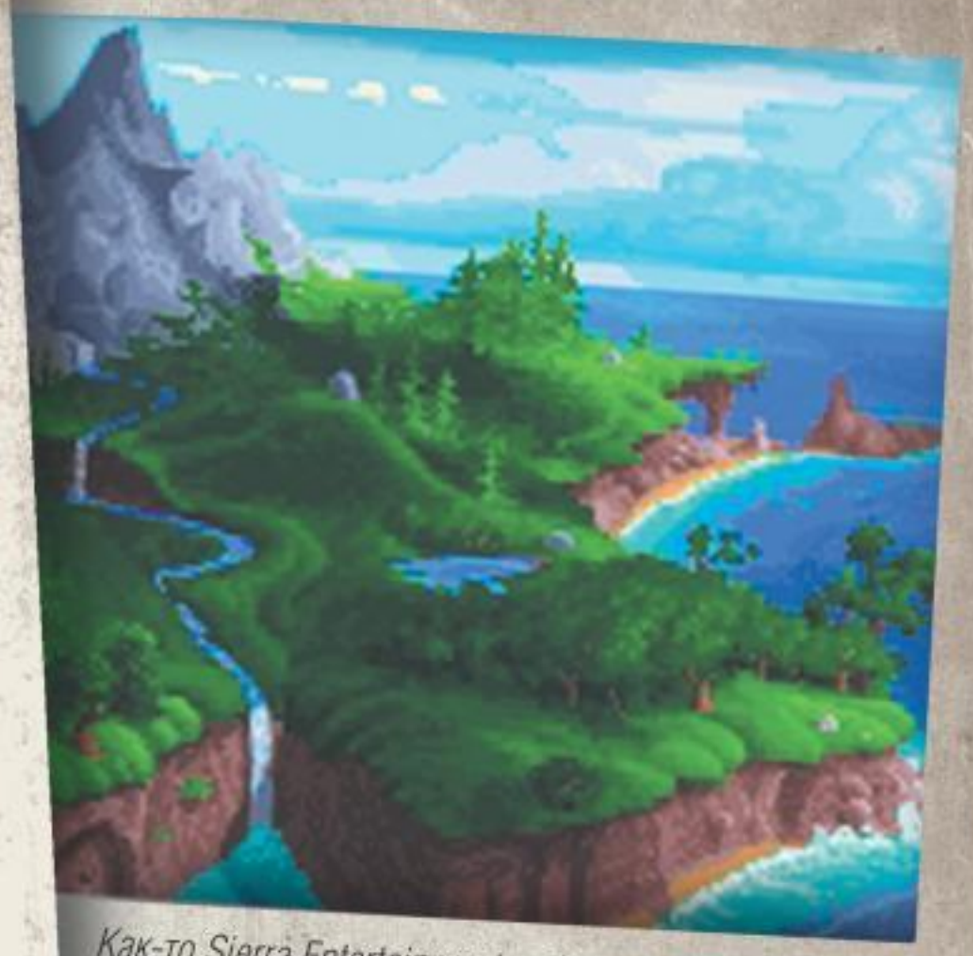
Черновой вариант логотипа Command and Conquer — полетел в мусорную корзину.



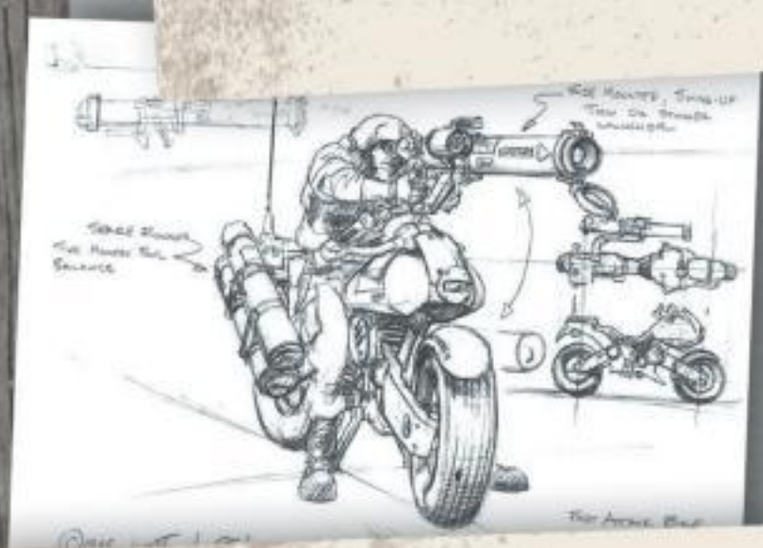
Сперри и Кастл со своими первыми творениями.

Больше двадцати лет назад рабочий стол Луиса Кастла выглядел вот так.

Eye of the Beholder вошла в золотой фонд классических ролевых компьютерных игр.



Как-то Sierra Entertainment забраковала The Legend of Kyrandia, но это не помешало ей стать популярной.



Dune 2: The Building of a Dynasty — первая стратегия в реальном времени, продавшаяся тиражом свыше одного миллиона экземпляров.

который и используется в RTS до сих пор. «Сложнее всего нам было разместить на экране сотни юнитов, рассчитать, куда они могут пойти и при этом не перегрузить центральный процессор компьютера», — вспоминает Кастл. Разработчики вообще не были уверены в том, что все будет работать как надо. Но потом они устроили несколько баталий в офисе — и «поняли, что придумали что-то особенное».

Пожалуй, главной изюминкой Command & Conquer стал многопользовательский режим. Четыре человека могли одновременно играть по сети или через модем — по тем временам для RTS это было что-то из ряда вон выходящее из-за очень низких скоростей передачи данных между компьютерами.

Let's rock!

Музыкальное сопровождение к игре написал Фрэнк Клепаки. В 1990 году шестнадцатилетний Фрэнк начал карьеру в Westwood Associates в качестве бета-тестера, а уже спустя год сочинил музыку для **Eye of the Beholder 2: The Legend of Darkmoon** и надолго застолбил за собой место штатного композитора компании. Для Command & Conquer Клепаки написал в 1994 году 22 трека — забойные техно-рок-композиции органично сочетались с геймплеем.

Кастингом для съемок в многочисленных межмиссионных видеороликах занимался один хороший знакомый Westwood Studios — тридцатилетний Джозеф Дэвид Кукан, сыгравший в C&C Кейна и озвучивавший до этого персонажей The Legend of Kyrandia. К чести Джозефа, он умудрился сколотить из неизвестных актеров довольно неплохую команду.

Съемки проходили в павильоне на фоне специального зеленого полотна — хромакея; позже разработчики заполняли задний план разными трехмерными объектами. Всего для игры было создано около 40 минут видеороликов. Они занимали столько места, что Command & Conquer пришлось выпускать на новом для тех времен носителе — компакт-диске. Игра, кстати, легко влезала и на один CD, но Westwood продавала коробки с двумя дисками, чтобы покупатель сразу мог опробовать мультиплеер: «У вас есть друг? Уничтожьте его!»

Другой Command & Conquer

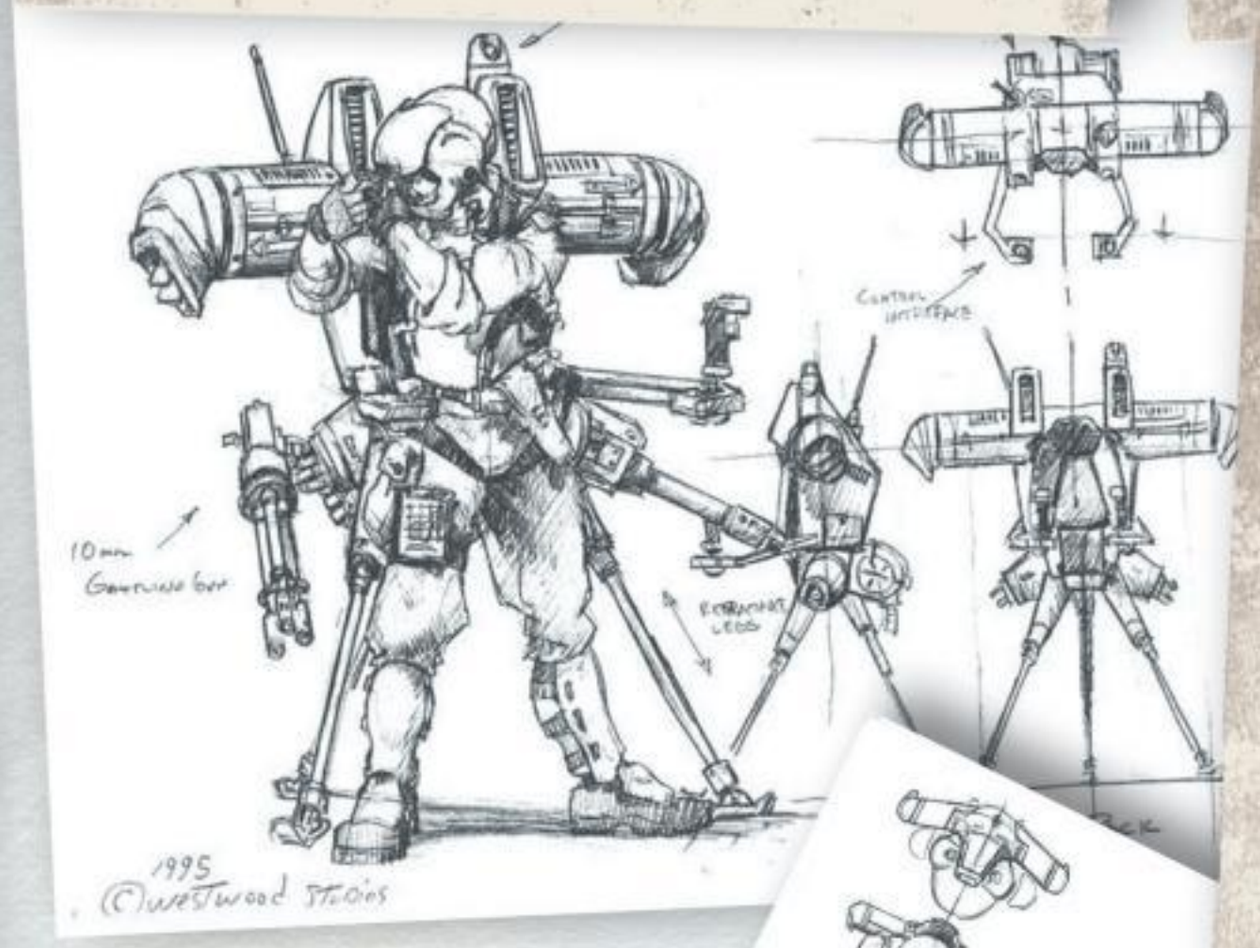
Если вы внимательно присмотритесь к иллюстрациям на обратной стороне коробки, то найдете, что они отличаются от скриншотов финальной версии игры. Скажем, расположенную в правом углу командную панель разработчики поменяли в самый последний момент, но дизайн коробки согласовывался заранее, поэтому на обложке напечатаны скриншоты из бета-версии. Кстати, их же можно увидеть в нескольких западных журналах, которые опубликовали рецензии до выхода игры. Фанаты, например, высоко ценят июльский выпуск **PC Gamer** за 1995 год — с «несуществующими» скриншотами.

Вообще в процессе разработки менялось очень многое — внешний вид тяжелой транспортной авиации, силовых костюмов пехоты; четырехколесный багги Братства был поначалу как две капли воды похож на квад из Dune 2, а атакующий мотоцикл ездил на трех колесах. Даже логотип игры — и тот был перерисован.

Часть задумок разработчики оставили на потом. Так, во вторую часть сериала перекочевали оружие и одежда киборгов Братства NOD. При создании штурмовиков в **Command & Conquer 3: Tiberium Wars** использовался набросок энергетического костюма из первой C&C. Наконец, в раннем дизайн-документе можно обнаружить изображения скри-

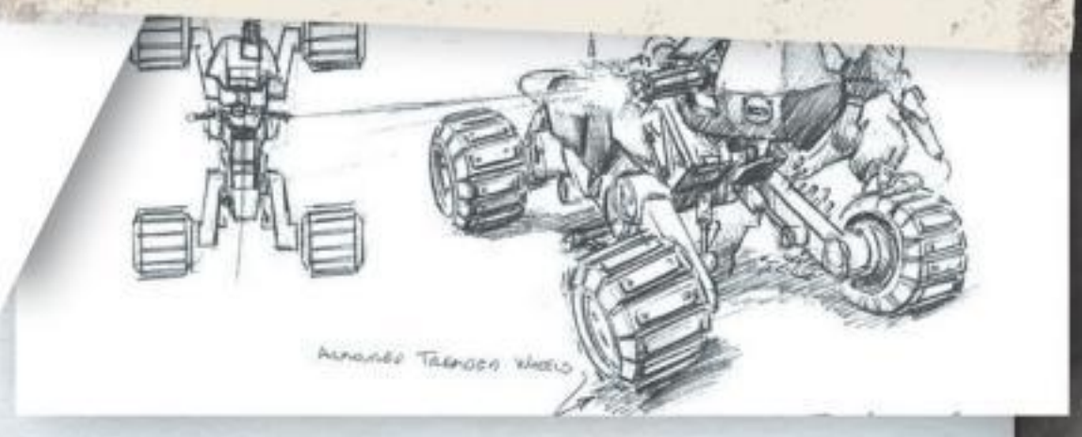
Созданная для трехмерного видеоролика модель атакующего мотоцикла. В специальном графическом редакторе она разбита на полигоны.

Все актеры впервые работали перед видеокамерами, не говоря уже о съемках на фоне зеленого экрана.



Корреспондент телевизионной службы новостей Грег Бурдетт.

нов. Инопланетная раса впервые фигурирует в **Command & Conquer: Tiberian Sun**, а в качестве играбельной фракции она доступна только в Command & Conquer 3: Tiberium Wars.



Чувство игры

Westwood Studios показала игру широкой публике на самой первой выставке **E3**. С 11 по 13 мая 1995 года 38 тысяч посетителей Los Angeles Convention Center могли наблюдать нарезку из трехмерных видеороликов. Продюсер **Command & Conquer: Red Alert 3** Амер Аджами говорит, что в первый раз увидел C&C именно на E3: «Я проходил мимо стенда Westwood и заметил ролик, в котором самолет разбивается о башню арабского минарета и превращается в огненный шар. Сцена длилась всего секунд пять, но она меня поразила».

Command & Conquer получалась очень аддиктивной. Вместо того чтобы проверять игру на наличие ошибок, тестеры неожиданно забывались и попросту наслаждались прохождением. «Я часто замечал, как они начинают кампанию и проверяют определенный элемент, но потом отвлекаются и играют ради забавы», — с гордостью говорит один из разработчиков.

«Я бращал внимание, что тестеры проводят свое свободное время за игрой, которая, по идее, была для них просто работой», — вторит ему другой.

✢ ✢ ✢

Сразу же после выхода Command & Conquer надолго застолбила место на вершинах различных чартов. Счетчик так и бежал — один миллион коробок, другой. С учетом переизданий игра продалась тиражом свыше десяти миллионов копий — с этим достижением Westwood Studios вошла в Книгу рекордов Гиннесса.

«Забавно, но многие считают, что разработчики воспринимают свою работу только как бизнес. Деньги для нас, бесспорно, важны — равно как и для всех остальных людей, которые хотят прокормить свою семью, — говорит Кастл. — Но у нас, я считаю, все еще не остыло чувство игры. Мы все еще геймеры — часть большого сообщества. Со временем моя страсть к играм только увеличивается — как и ответственность перед фанатами. Я в любой момент вправе изменить целый проект и рад, что могу передать людям свою фантазию. Удовольствие мне приносит именно это. И абсолютно не важно, ждет меня успех или провал. Появление каждой игры для меня сродни рождению ребенка». ✢

Олег Чебенеев

ВОЙНА МИРОВ

Одиннадцать MMORPG, которые изменят лицо жанра

В истории MMORPG есть несколько игр, разделивших ее на «до» и «после». Первый полноценный виртуальный мир — Ultima Online в 1997-м. Первая игра, за которой умирают, — EverQuest в 1999-м. Первая игра, в которой живут, — World of Warcraft в 2004-м. В 2011-м, похоже, MMORPG снова ожидает встряска — в этом году выходят проекты, которые просто взорвут жанр.

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

- **Разработчик:** BioWare
- **Издатель:** Electronic Arts
- **Официальный сайт:** *SWToR.com*
- **Рейтинг ожидания:** 10/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** весна 2011 года

Убийцами **World of Warcraft** называли многие MMORPG — в разное время этот титул прочили **Vanguard: Saga of Heroes**, **Warhammer Online: Age of Reckoning**, **Age of Conan: Hyborian Adventures**, но ни одна и близко не подошла к подиуму. В весовой категории **Blizzard** не так много компаний, и, чтобы побороться с главным китом онлайна, нужен супертяжеловес. Трудно придумать, кто подходит на эту роль лучше, чем **BioWare**. Король RPG наконец обратил взор в сторону сетевых игр и решил не пристреливаться, а сразу создать мегахит. На разработку **Star Wars: The Old Republic** брошены самые талантливые и опытные работники компании, и бюджет у них такой, какой остальным и не снился (по некоторым данным — $300 млн). Неудивительно, что «Звездные войны» возглавляют хит-парад самых ожидаемых онлайновых игр.

В SW: TOR запланировано сразу несколько несвойственных жанру вещей.

Во-первых, каждая фраза и каждый диалог с NPC будут озвучены — анонимные источники в BioWare Mythic сообщают, что основная часть двадцатигигабайтного игрового клиента — это именно звук и музыка. Учитывая, что в SW: TOR больше текстов, чем во всех предыдущих играх BioWare, вместе взятых, можно себе представить, сколько денег и времени в них вложено.

Во-вторых, сюжетная линия у каждого класса будет своя, и качеством и проработкой она не уступит сценариям лучших одиночных RPG. Некоторые компании и раньше пытались связать квесты в единое увлекательное приключение (вспомните **Final Fantasy XI** и **The Lord of the Rings Online**), но BioWare обещает превзойти в этом плане всех и показать, что в MMORPG могут быть не только однотипные убей-их-всех квесты. Насолили кому-то из ключевых персонажей? Расплатитесь позднее, когда инцидент уже вылетит из головы.

Наконец, везде в «Звездных войнах» чувствуется размах. Разработчики уже анонсировали пятнадцать планет — и это не локации величиной с наперсток, а огромные, совершенно не похожие друг на друга миры, где каждый кустик отрисован вручную. Классы также найдутся для всех. Тот, кто с детства мечтает крошить плохих парней световым мечом, сможет это сделать в роли джедая, а тот, кто любит экзотику, станет контрабандистом или охотником за головами. В SW: TOR будет все, за что фанаты полюбили киноэпопею, включая полеты на космических кораблях (у каждого — свой!) и кантины с танцующими красавицами-тви'леками.

Впрочем, один из бывших сотрудников BioWare Mythic (возможно, из злорадства) утверждает, что Star Wars: The Old Republic будет величайшим провалом в истории Electronic Arts — «вероятно, столько же болезненным, как **Sims Online**»; по его словам, кроме потрясающей озвучки, в игре ничего больше и нет.

Подробности читайте в нашем постоянном разделе «Из первых рук» — Линар Феткулов лично посмотрел игру и побеседовал с разработчиками.

WORLD OF DARKNESS

Одно то, что к созданию **World of Darkness** причастна **CCP**, ставит игру в один ряд с Guild Wars 2 и Star Wars: The Old Republic. В MMORPG используется движок Incarna (тот самый, что добавит в EVE Online хождение по станциям), это гарантирует потрясающую анимацию и реалистичность. Разработка началась в марте 2009-го и закончится не раньше 2012 года, так что даже создатели еще не знают, что в итоге получится. Но уже известно, что игра создается по мотивам популярной RPG **Vampire: The Masquerade**, а упор будет сделан на политику и социализацию.

GUILD WARS 2

- **Разработчик:** ArenaNet
- **Издатель:** NCsoft
- **Официальный сайт:** *GuildWars2.com*
- **Рейтинг ожидания:** 10/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** 2011 год

Guild Wars 2, пожалуй, единственная MMORPG, которая может поспорить со Star Wars: The Old Republic по накалу предрелизных страстей.

К апрелю 2009-го по всему миру было продано более шести миллионов коробок с **Guild Wars** — игра была популярной не только из-за отсутствия абонентской платы, но и благодаря отличной сюжетной линии, красивой графике, отточенному PvP-балансу, возможности собрать персонажа из любых классов и сотен умений. GW2 также будет совершенно бесплатной AAA-игрой, которая красотой и контентом превзойдет едва ли не все платные MMORPG.

В сиквеле рассказывается о событиях, которые происходят спустя 250 лет после сюжета **Eye of the North** — последнего аддона к оригинальной игре. Однако GW2 не просто продолжение первой части в новых декорациях. Сохранив сеттинг, разработчики изменили практически все остальное: игровой мир теперь будет цельным, планка максимального уровня поднимется с 20 до 80. Некоторые анонсированные вещи для жанра MMORPG вообще диковинка. Например, в бою умения разных классов будут дополнять друг друга. Представьте: маг создает стену огня, лучник сквозь нее стреляет — и стрела в полете загорается и наносит дополнительный урон огнем.

Вместо банальных квестов GW2 предлагает динамические сценарии, которые будут формироваться по ходу, в зависимости от действий игроков. Больше никаких NPC с громадным восклицательным знаком над головой и нудными текстами заданий. Если на деревню напал йети, то вы, увидев разорванные в клочья трупы, орущих жителей и мохнатый силуэт, закрывающий солнце, сами поймете, что делать. Если не остановить монстра, он так и будет продолжать терроризировать округу, а если собраться и дать ему на орехи, то деревенька обретет покой... на время, пока не явится новая тварь.

Первая часть была лишена таких привычных для жанра элементов, как крафт и хобби. В GW2 они появятся. Но, конечно, ветераны ждут совсем не их, а отменного PvP, возможности утереть нос вражескому клану. Они дождутся: к боям на аренах, визитной карточке GW, добавятся еще и массовые межсерверные сражения.

EVERQUEST NEXT

Продолжение культовой MMORPG, которое, по словам разработчиков, возьмет все лучшее от первых двух частей. Sony Online Entertainment сообщает, что графический стиль и предыстория игры будут ближе к первой EverQuest; бои станут более увлекательными (действительно, куда уж хуже), а диалоги и вовсе исчезнут — сюжет нам будут скармливать неким совершенно новым способом.

DUST 514

- **Разработчик:** CCP
- **Издатель:** CCP
- **Неофициальный сайт:** *DUST514.org*
- **Рейтинг ожидания:** 8/10
- **Платформы:** PlayStation 3, Xbox 360, Wii
- **Предположительная дата релиза:** 2011 год

Пока WoW-клоны сражаются между собой за право собирать крошки со стола Blizzard, компания **CCP** продолжает развивать самую необычную и хардкорную MMO RPG на свете — **EVE Online**. Разработчики уже не раз принимали смелые и рискованные решения (чего стоит хотя бы ультимативный отказ откатывать серверы!), но их главным экспериментом станет **DUST 514** — консольный шутер, который интегрируют во вселенную EVE.

Представьте себе две абсолютно разных игры, участники которых зависят друг от друга и вынуждены работать вместе ради единой цели. В EVE Online игрок — пилот межзвездного корабля, в DUST 514 — хорошо тренированный пехотинец. Что между ними может быть общего? А просто без пехоты нельзя захватывать планеты, владение которыми приносит ощутимую выгоду корпорациям и альянсам. Так что игроки EVE будут постоянно подкидывать задания и деньги бравым парням из DUST. Как это будет выглядеть, как играться — никто не знает. Это первая попытка синтезировать MMO RPG и шутер, поэтому сложно сказать, насколько удачным окажется эксперимент — остается лишь надеяться на репутацию CCP.

BLADE & SOUL

- **Разработчик:** Team Bloodlust
- **Издатель:** NCsoft
- **Официальный сайт:** *BladeAndSoul.com*
- **Рейтинг ожидания:** 7/10
- **Платформы:** PC, PlayStation 3
- **Предположительная дата релиза:** 2011-2012 год

Восточные единоборства в онлайновых играх — нехоженое поле. Навскидку можно вспомнить разве что MMO RPG **9Dragons**, да и та мало чем выделяется на фоне корейских гриндилок.

Blade & Soul, новинка от **NCsoft**, делается под лозунгом «Максимум экшена!» — и в первую очередь это касается боевой системы, которая создается в лучших традициях **SoulCalibur**, **Tekken** и **Street Fighter**. Активные блоки, возможность увернуться от любых атак, комбо, от вида которых челюсть отвисает, броски и кровавые фаталити... такого в жанре MMORPG еще не было. Доступных бойцов немного — мастер мечей, мастер кунг-фу, повелитель энергии (заклинатель) и разрушитель (гора мышц с двухметровой кувалдой), зато у каждого своя техника, которую можно оттачивать годами.

Драки будут занимать большую часть времени, однако B&S — не онлайновый файтинг, а настоящая MMO RPG со всеми атрибутами. Разработчики обещают интересный сюжет, основанный на корейской мифологии, десятки разных эмоций, продвинутую систему квестов и изменяемые локации, которые можно будет ломать и крушить (устроив разборки, два мастера запросто могут превратить чистенький дворик в свалку).

ARCHEAGE

- **Разработчик:** XLGames
- **Издатель:** XLGames
- **Официальный сайт:** *Archeage.com*
- **Рейтинг ожидания:** 8/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** 2011 год

В то время как любители западных MMORPG дрожат от нетерпения в ожидании SW: TOR, поколение «линейщиков» и фанаты других азиатских гриндилок надеются на гениев из NCsoft. Когда-то лучшие умы покинули корпорацию, основали свои компании и занялись разработкой собственных амбициозных проектов. Так произошло, например, с Джейком Сонгом — легендарным корейским разработчиком, придумавшим когда-то **Lineage**. Теперь его студия **XLGames** ваяет **Archeage** — игру, которую в народе окрестили просто: «ахренейдж».

Удивиться тут действительно есть чему. Это MMORPG-песочница, которая делается на движке CryENGINE 2, — а значит, похвастается очень неплохой графикой.

Некоторые идеи разработчики позаимствовали из **Ultima Online**. Игрок сможет построить свой собственный дом; несколько домов будут объединяться в деревни. Можно будет нанять NPC, чтобы он сторожил делянку и хлопотал по хозяйству, во дворе — разбить сад, вручную сажая деревья и ухаживая за ними. Для некоторых действий понадобятся очки работы, которые накапливаются вне зависимости от того, онлайн вы или нет (эти очки — что-то вроде альтернативной валюты, которую можно будет использовать в крафте, развлечениях и тратить на услуги других игроков). Одна из интересных особенностей проекта — полная интерактивность. Скажем, можно будет залезть на дерево и сорвать фрукты, а можно — срубить его и построить из него мост или пустить на дрова.

Джейк говорит, что по размерам мир Archeage будет даже больше Азерота (хотя в это верится с трудом). Причем мгновенных перемещений разработчик не планирует — из пункта А в пункт Б придется брести ножками или садиться на воздушный или морской корабль. Один из игровых континентов можно будет захватить и установить на нем свои порядки. И так как желающих наверняка найдется хоть отбавляй, нас ждут масштабные войны, осады и длиннющие перепалки на форумах.

НЕНАЗВАННАЯ MMORPG BLIZZARD

Это официально — новой MMORPG от Blizzard быть. Когда? Что это будет за игра? Не ищите ответов — не найдете. Blizzard хранит свои тайны лучше, чем Стив Джобс — название очередного айгаджета. Единственное, что пока известно, — это будет совершенно новая вселенная, поэтому фанаты **StarCraft** и **Diablo** могут спать спокойно. Впрочем, сделает ли Blizzard песочницу или очередной парк аттракционов, космическую эпопею или сказку о жизни телепузиков — неважно. Мы все равно будем в нее играть, а продажи снова побьют все рекорды. Это же Blizzard!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

WARHAMMER 40 000: DARK MILLENNIUM

Не одно фанатское сердце учащенно забилось, когда в марте 2007 года компания **Vigil Games** анонсировала MMORPG по вселенной **Warhammer 40 000**. События **Dark Millennium** будут разворачиваться в сорок первом тысячелетии в удаленном от цивилизации секторе Саргос.

Галактика, как всегда, охвачена восстаниями и войнами. Игрокам дадут поучаствовать в масштабных баталиях, воспользоваться болтерами, лазерными пушками и тяжелой техникой, сразиться с несметными полчищами орков, коварными эльдарами и порождениями Хаоса. Кроме того, в игре будет множество интересных мест, укрытых на разных планетах: заброшенные исполинские города, экзотические храмы, руины древних, дрейфующие останки кораблей, легендарные и теперь пустующие поля сражений... Разработка ведется в тесном сотрудничестве с **Games Workshop**, так что в достоверности вселенной можно не сомневаться.

TERA ONLINE

- **Разработчик:** Bluehole Studio
- **Издатель:** Frogster Interactive Pictures
- **Официальный сайт:** *TERA-Online.com*
- **Рейтинг ожидания:** 8/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** весна 2011 года

Bluehole Studio — еще одна команда, образованная выходцами из NCsoft. История эта нечистая: есть мнение, что в Bluehole утек дизайн-документ **Lineage 3**, убытки от пропажи которого NCsoft оценивает в $1 млрд. Возможно, именно поэтому дебютная игра Bluehole, **TERA Online**, взлетела наверх списка самых ожидаемых MMORPG сразу после появления геймплейного трейлера. Это был эффект «Айона» — своей красотой ролик просто свел игроков с ума.

В мире TERA уживаются шесть рас, некоторые из которых весьма необычны: попори напоминают плюшевых панд, а сексапильные кастаникс с дьявольскими рожками возбудят даже мертвого. Игра относится к набирающему обороты жанру экшен-MMORPG. То есть боевка здесь будет как в консольных слэшерах: чтобы попасть по врагу, его нужно постоянно удерживать в прицеле. Закликать кого-то до смерти не получится. Воины должны будут учитывать дистанцию и направление атак, а хилеры — грамотно выбирать позицию на поле боя, чтобы заклинания охватывали больше союзников. Вероятно, это увеличит пропасть между опытными игроками и новичками-неумехами.

Разработчики обещают дать удобные инструменты для управления кланами, участия в политической жизни мира, заключения союзов и войн. В игре будут бэттлграунды, однако PvP на открытых просторах тоже станет важной частью геймплея, а борьба за доминирование — главным развлечением высокоуровневых игроков.

Правда, однозначно сказать, что TERA выстрелит, нельзя. С одной стороны, здесь первоклассная графика и анимация, динамичная боевка, с другой — игра не добавляет в жанр ничего нового. Получается казуальная версия Lineage 2 в красочной обертке. Но, может, многим именно ее и не хватает?

DC UNIVERSE ONLINE

- **Разработчик:** Sony Online Entertainment
- **Издатель:** Sony Online Entertainment
- **Официальный сайт:** *DCuniverseOnline.com*
- **Рейтинг ожидания:** 6/10
- **Платформы:** PC, PlayStation 3
- **Предположительная дата релиза:** начало 2011 года

Последние два года в MMORPG все больше супергеройских игр: сначала появились **City of Heroes** и **City of Villains**, затем — **Champions Online**, а теперь вот еще и **DC Universe Online** на подходе. Любителям комиксов впору откупоривать «Шато Марго» тридцатилетней выдержки.

Вселенная DC полна колоритных персонажей — Бэтмен, Супермен, Джокер, Флэш, Лекс Лютор, Чудо-женщина... и, можете не сомневаться, все они появятся в новой MMORPG. Но набор любимых супергероев не единственное, что отличает DCUO от родственных игр. Разработчики обещают реализовать по-настоящему динамичную и интересную боевку, как в **God of War**. Персонажи смогут наносить сокрушительные удары, от которых дрожит земля и декорации разлетаются в щепки, объединять приемы в сумасшедшие комбо, расшвыривать машины и врагов — словом, делать все, чего мы ждем от супергероев!

Еще одним важным отличием DC Universe Online от других игр будет бесшовность мира. Радует, что в последнее время разработчики избегают инстансов: раздробленные на куски локации, где шагу нельзя сделать без экрана загрузки, потихоньку уходят в прошлое.

THE SECRET WORLD

- **Разработчик:** Funcom
- **Издатель:** Funcom
- **Официальный сайт:** *DarkDaysAreComing.com*
- **Рейтинг ожидания:** 8/10
- **Платформы:** PC, Xbox 360
- **Предположительная дата релиза:** 2011-2012 год

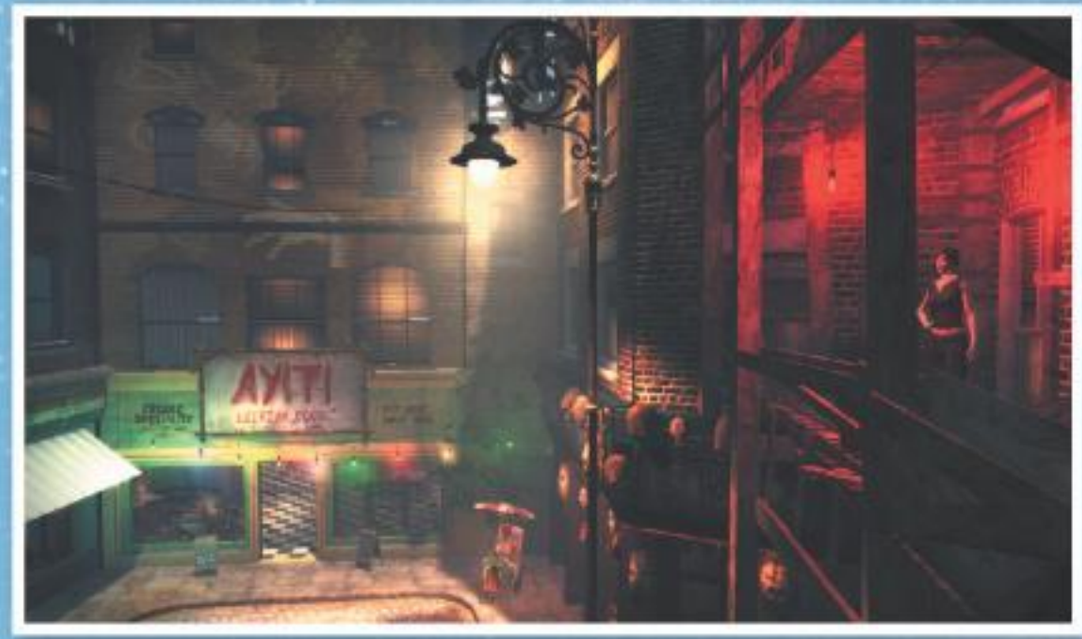
Каждая новая игра **Funcom** совершенно не похожа на предыдущую. **Anarchy Online** рассказывала о восстании на планете далекого будущего, **Age of Conan** — о суровой варварской Хайбории, где мускулистые воины срывали планы зловещих некромантов. Третья MMORPG компании, **The Secret World**, уведет игрока совсем в другую сторону — в мир вампиров, оборотней, призраков и чудовищ. Если вы верите в Пиковую даму, знаете, когда всплывает Несси, вызываете матного ежика и зачитываетесь Лавкрафтом и Стивеном Кингом, то в The Secret World вы почувствуете себя как дома.

Ваши враги в The Secret World — персонажи мифов, сплетен и легенд разных народов мира (по слухам, найдется место даже русскому фольклору). Это MMORPG с двойным дном: борьба света с тьмой идет на улицах Нью-Йорка, Лондона, Токио, Сеула и прочих реальных мегаполисов, которые моделируются с маниакальной точностью. Это обычные города, но они кишат нечистью, для которой порвать человека — раз плюнуть. Что это будут за твари, зависит от местности. В каждой стране свои страхи, которые оживают на глазах и превращаются в настоящие кошмары.

Персонажи в игре тоже не лыком шиты. Каждый имеет сверхсилы, оккультные умения, так что уповать на чеснок и осиный кол не придется. В плане прокачки The Secret World близка к играм-песочницам — тут нет ни уровней, ни классов. За выполнение квестов дается опыт, который тратится на новые умения. Кроме того, герои смогут повышать мощь другими способами — например, делать себе живые татуировки или завербовывать в качестве компаньонов диковинных зверушек (точно известно, что можно будет расхаживать в компании беса). В игре пять магических школ, очень контекстных: демонология, вудуизм... Готовьтесь втыкать иголочки в тряпичные куклы врагов.

TSW — игра, глубоко завязанная на сюжете, и прохождение сценария во многом зависит от выбора фракции. В игре их три, все очень разные, что поднимает реиграбельность The Secret World до небес.

В общем, если Funcom опять не выпустит недоделанную игру, TSW может стать уникальной MMORPG. Жанр переполнен фэнтези-гриндилками, да и sci-fi-игр хватает, а мифы и легенды реального мира — это что-то, от чего по коже мурашки пробегают.



INFINITY: THE QUEST FOR EARTH

Пока большие компании вкладывают миллионы долларов, пытаясь повторить успех Blizzard, программист Флавиен Бребион вот уже седьмой год неторопливо собирает собственную инди-MMORPG **Infinity: The Quest for Earth**. Вдохновением Флавиену послужила культовая **Elite**, но Infinity — намного более амбициозная и масштабная игра. Воспользовавшись доступной информацией NASA, автор создал, возможно, самый реалистичный космос в играх. Корабль может плавно войти в атмосферу любой планеты, пролететь над ее поверхностью и совершить посадку. Среди занятий, доступных пилотам, — выполнение миссий, исследование черных дыр, торговля и космические сражения. Проект выглядит заманчиво, одно лишь вызывает тревогу: не уйдет ли у автора еще семь лет, чтобы закончить работу?

EARTHRISE

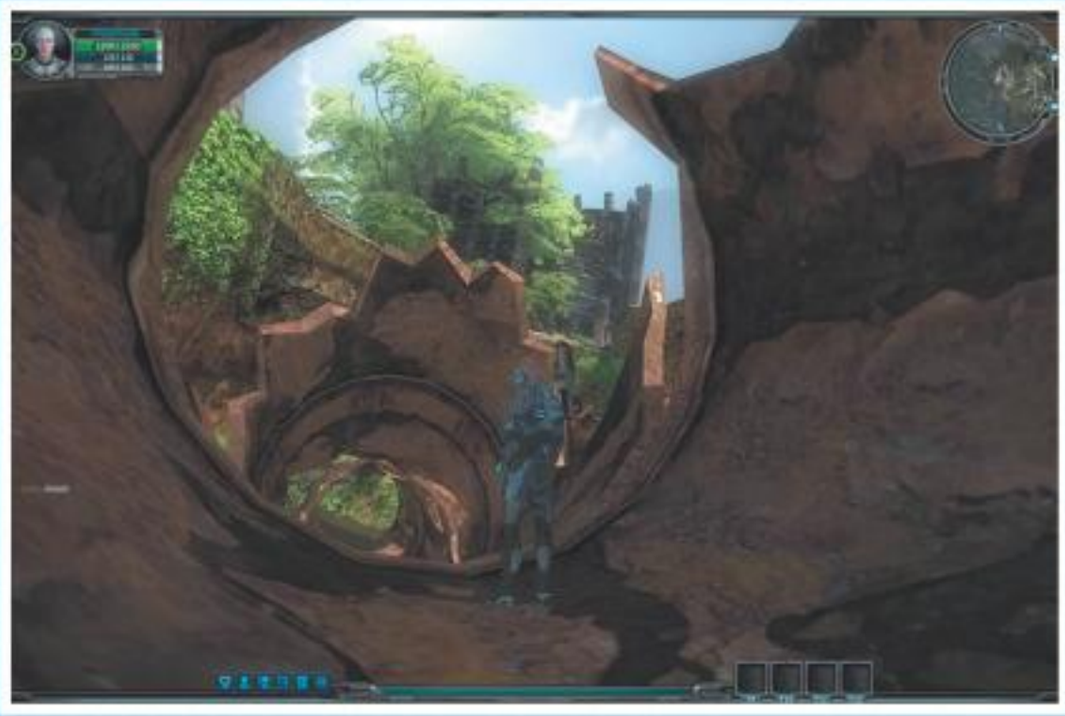
- **Разработчик:** Masthead Studios
- **Издатель:** не известен
- **Официальный сайт:** *Play-Earthrise.com*
- **Рейтинг ожидания:** 6/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** начало 2011 года

Нечасто разработчики MMO RPG радуют нас играми постапокалиптической тематики. Если не считать полумертвую **Neocron**, есть только одна игра, заслуживающая внимания, — **Fallen Earth**, а ведь фанаты просят: «Дайте две!» Будет две, очень скоро будет.

После окончания Третьей мировой войны на руинах человечества вырастает новый город — Сал Витас, жизнь в котором строго регламентирована правительством. Технологии в нем достигают такого развития, что люди становятся практически бессмертными: данные каждого жителя хранятся в единой базе и после смерти человека переносятся в тело его клона. Но в определенный момент правительство начинает играть в Бога, определяя, кого клонировать, а кого нет. Недовольные таким порядком формируют армию сопротивления и поднимают восстание.

В некоторых вещах новинка похожа на Fallen Earth. Здесь тоже нет явных классов — вы развиваете персонажа, прокачивая более сотни разных скиллов; шутерная боевая система заставляет ловить врагов в прицел; огромное значение имеет крафт. Но если в Fallen Earth PvP — всего лишь мини-игра на ограниченных участках, то в Earthrise баталии проработаны куда лучше. Игроки смогут объединяться в кланы и объявлять друг другу войны. Источники энергии и ресурсы в разрушенном мире — в дефиците, и это хороший стимул, чтобы задать врагам трепку. Кланы смогут захватывать территории и держать их под контролем, устанавливая свои законы и порядки. Для защиты границ есть все необходимое: тьма самого разнообразного оружия, экзоскелеты, многократно усиливающие возможности человека, роботизированные помощники, электронные ловушки и т.д.

Если в Fallen Earth игроки большую часть времени занимаются выполнением квестов и зачисткой подземелий, то Earthrise — скорее песочница в духе EVE Online. Разработчики даже развитие умений позаимствовали у CCP: когда вы выходите из игры, выбранный навык продолжает качаться, и со временем можно развить до упора их все.



PLANETSIDE NEXT

PlanetSide в свое время показала, какой должна быть настоящая MMOFPS: большой, динамичной, с кучей оружия и техники, с понятными и интересными задачами. Сейчас она уже устарела, в нее играет лишь кучка преданных фанатов. Однако через пару лет состоится возрождение прабабушки всех MMOFPS — Sony Online Entertainment выпустит **PlanetSide Next**. Увы, никаких значимых подробностей об игре пока не известно. Только рассуждения Джона Смидли, президента SOE: «Для меня PlanetSide Next означает возможность взять из первой части все лучшее и сделать его еще лучше... масштабные сражения, по сравнению с которыми мультиплеерная беготня в FPS — детский лепет. Серьезно, я говорю не о площадке для 64 человек. Я говорю о невероятно масштабных войнах». Поверим?

RIFT: PLANES OF TELARA

- **Разработчик:** Trion Worlds
- **Издатель:** Trion Worlds
- **Официальный сайт:** *RIFTgame.com*
- **Рейтинг ожидания:** 9/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** 2011 год

Rift: Planes of Telara — возможно, самая необычная MMO RPG грядущего года, авторы которой не заимствовали чужие идеи, а создали с нуля свой фэнтезийный мир, Телару. Мир этот переживает не лучшие времена: в результате глобального катаклизма он стал уязвим для вторжений из других измерений. Повсюду открываются разломы, откуда прут злобные твари. На плечи игроков ложится важная задача — какая именно, зависит от выбранной фракции. Религиозные Хранители пытаются защитить хрупкий мир и восстановить баланс сил, в то время как Непокорных больше заботит собственная выгода: они черпают магическую силу из разломов. Нет белого и черного, хорошего и плохого — у каждой стороны свои цели и своя правда.

Разломы — главный козырь игры, он делает каждый сервер уникальным. Эти порталы открываются в случайных местах и висят, пока их не закроют, постепенно расширяясь в диаметре и изменяя местность вокруг. Если игроки не позаботятся уничтожить разлом, со временем он поглотит целые города, уничтожая торговцев и квестовых NPC. Это, по идее, должно заставить комьюнити сплотиться, тем более за битвы у порталов полагаются неплохие награды. Сами разломы бывают разных типов: из огненного измерения выбираются пылающие элементали, из водного — гигантские аллигаторы. Есть еще измерения жизни, смерти, земли и воздуха, каждое из которых можно посетить.

Креативная мысль разработчиков коснулась и системы развития персонажей. Игроки могут использовать души погибших воинов и заимствовать их способности, объединять разные классы, вкладывать очки в ветви талантов, на лету переключаться между разными специализациями (их больше ста). Словом, возможности по созданию уникального героя здесь практически безграничные. При таком количестве билдов, правда, появляются вопросы к балансу в PvP. Разработчики обещают уделить ему самое пристальное внимание, но взвешенности, как в Guild Wars или даже WoW, вряд ли стоит ждать.

При этом в игре будет все, что нужно любителям качественного PvE: продуманный крафт, система достижений, коллекционирование редких вещей, длинные квестовые цепочки, рейды со сложными боссами, даже ивенты при участии геймммастеров.

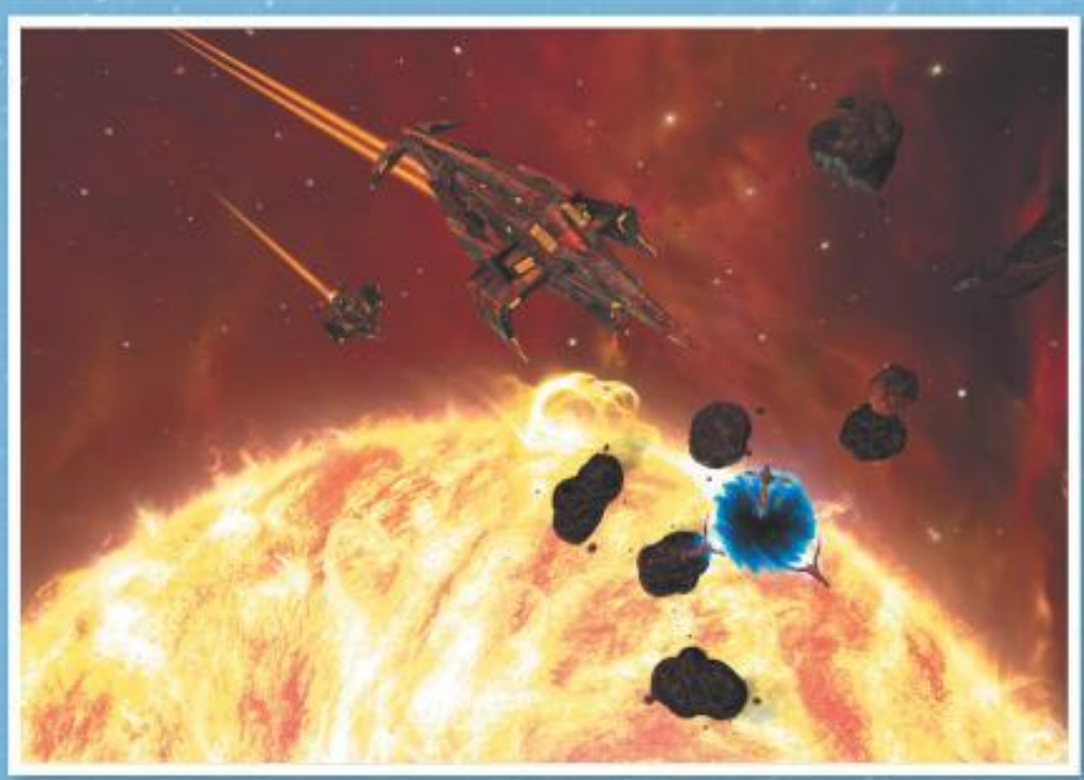
Rift менее известна, чем Star Wars: The Old Republic или TERA Online, но это не делает ее нишевой. Бюджет этой игры — $100 млн, и разработчики твердят, что делают MMORPG AAA-класса. Не то чтобы Blizzard и BioWare должны дрожать от страха, но взоры миллионов любителей PvE устремлены именно в сторону Rift. Все ждут, что эта игра подарит то же чувство, которое когда-то дарил EverQuest, — ощущение эпического приключения, где ты истинный герой, а не машина для гринда.

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Спросите у опытных ролевиков, какая RPG, по их мнению, лучшая, — и вы наверняка услышите название одной из частей **The Elder Scrolls**. Мало какая игра может сравниться по глубине, количеству контента и масштабам игрового мира с творениями **Bethesda Softworks**. И, похоже, компания наконец оценила перспективы онлайнового рынка. Официальных анонсов пока не было, но из достоверных источников известно, что Bethesda уже не первый год готовит следующую часть серии — **The Elder Scrolls Online**. Зная почерк компании, можно не сомневаться, что нас ждет что-то поистине эпическое.

JUMPGATE EVOLUTION

- **Разработчик:** NetDevil
- **Издатель:** Codemasters
- **Официальный сайт:** *JG-online.ru*
- **Рейтинг ожидания:** 5/10
- **Платформа:** PC
- **Предположительная дата релиза:** 2011 год

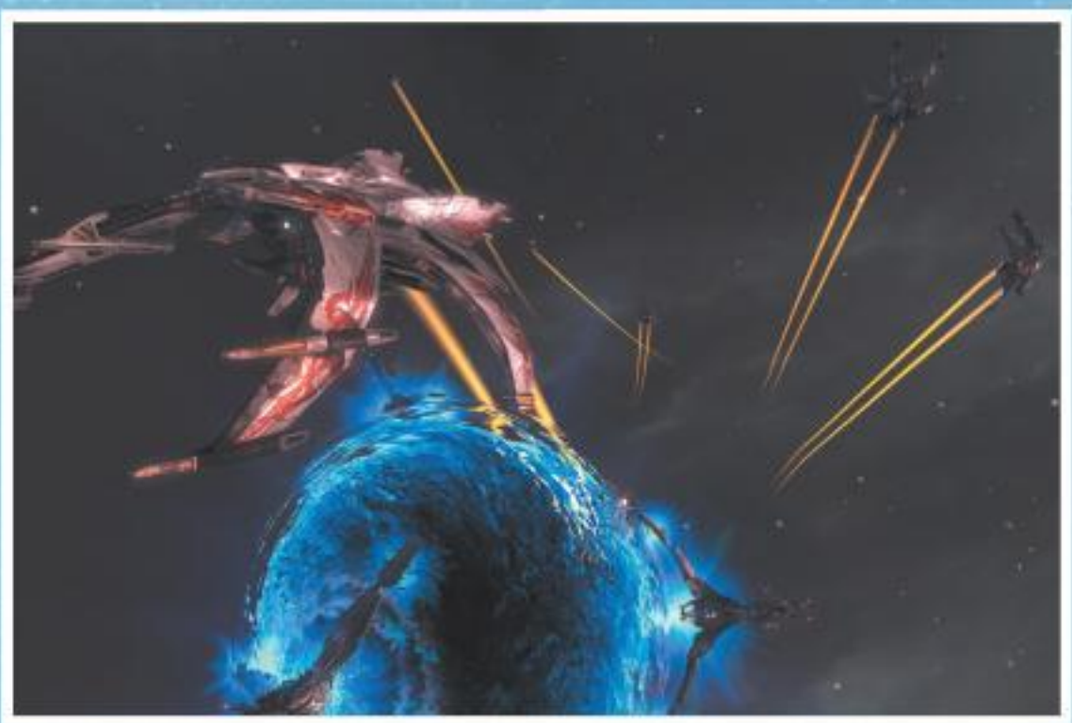


Многие считают EVE Online единственной космической MMO RPG и даже не подозревают о существовании другого онлайнового космосима, **Jumpgate: The Reconstruction Initiative**, который живет и здравствует уже почти десять лет. Время не пощадило Jumpgate — устаревшая графика и архаичный дизайн испугают кого угодно, но разработчики времени не теряют и вот-вот выпустят новую игру, **Jumpgate Evolution**. Главное, но не единственное улучшение сиквела — графика.

Знакомая вселенная и фракции никуда не делись: нам опять дадут шустрый кораблик, на котором можно будет бороздить космические просторы. Разработчики обещают, что на этот раз звездные системы станут намного ярче и контента в них будет больше. За недолгое путешествие можно будет посмотреть кладбище звездолетов, наткнуться на космических пиратов, облететь гибнущую планету, расколотую на две части, и попасть в поле ледяных астероидов, внутри которых содержатся ценные минералы.

Без толку слоняться от одной системы к другой не придется — в JE будет неиссякаемый генератор миссий, и игроки смогут сами создавать себе приключения или присоединяться к разным корпорациям, чтобы представлять их интересы и получать доступ к новым технологиям.

Управление кораблем напоминает старые серии **X-Wing**. Пилоты смогут уклоняться от ракет, делать бочки и мертвые петли — все это пригодится в боях против других игроков. А бои нам обещают невероятно масштабные. На кону стоят не только деньги и ресурсы, а целые сектора, владельцы которых получают неограниченную власть и привилегии. Конечно, не стоит ждать от JE глубины, размаха и хардкорности EVE Online, но для тех, кто хочет попробовать новое в этом поджанре и предпочитает более аркадное управление, игра может стать отличным выбором.



TORCHLIGHT 2

Про **Torchlight** мало кто знал, ее мало кто ждал, но она выстрелила и некоторое время даже находилась в списке самых популярных игр Steam. Кто еще, как не создатели Diablo, могут разработать незатейливую RPG, от которой невозможно оторваться? Одно в ней было плохо — отсутствие мультиплеера. «Мы вас услышали», — сказали разработчики и анонсировали **Torchlight 2**, практически полноценную MMORPG. Геймплей останется тем же — истребляем орды монстров, перебираем тонны шмоток, качаем героя, — но теперь все это можно будет делать в компании друзей. Плюс разработчики значительно расширят мир за счет открытых локаций и многоуровневых подземелий. Добавьте к этому возможности моддинга — и получите просто улетную убивалку времени в стиле Diablo. Ждем!

КНИГИ ФИЛЬМЫ СЕРИАЛЫ АНИМЕ ИГРЫ МУЗЫКА ИСТОРИЯ
ТОМ 89
№1 • 2011
ЯНВАРЬ
МИР ФАНТАСТИКИ
WWW.MIRF.RU
2011
ГЛАВНЫЕ ОЖИДАНИЯ
КНИГИ ФИЛЬМЫ ИГРЫ АНИМЕ МУЗЫКА
+ ОДНО ОТКРЫТИЕ КОСМИЧЕСКОГО МАСШТАБА
РАССКАЗ
РОБЕРТ СТИВЕНСОН ДОМ СТАРОСТИ
ВПЕРВЫЕ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
КЛАССИКИ
ДЖОНАТАН СВИФТ
ВСЕ ЭКРАНИЗАЦИИ «ГУЛЛИВЕРА»
СОСТАВИЛИ БЕСТИАРИЙ МОНСТРОВ FALLOUT
РАЗМЕР ВСЁ-ТАКИ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЕ, А МОЗГ — НЕ ОСОБЕННО
ПРОКАТИЛИСЬ ПО ТАНЗАНИИ
ПРОШЛИ ПО СЛЕДАМ СИНДБАДА МОРЕХОДА
ПОЗНАКОМИЛИСЬ С ВООРУЖЕНИЕМ СНАЙПЕРОВ
СТРЕЛЯЮТ МНОГИЕ, ПОПАДАЮТ — ИЗБРАННЫЕ
ПОПЫТАЛИСЬ ПРЕВРАТИТЬ ВОДУ В ВИНО
ПОЛУЧИЛАСЬ СТАТЬЯ ОБ ЭВОЛЮЦИИ АЛКОГОЛЯ
ПОИГРАЛИ В НОВЫЙ ДОПСЕТ «БЕРСЕРКА»
ТАКИХ ТЁМНЫХ ЭЛЬФОВ НЕТ ДАЖЕ У САЛЬВАТОРЕ
ОБЛОЖКА: ПУТЕШЕСТВИЯ ГУЛЛИВЕРА
ТОП 10 ВЕЛИКИХ ПУТЕШЕСТВЕННИКОВ
АВАНТЮРИСТЫ КАПИТАНЫ ПЕНСИОНЕРЫ
ВРАЧИ ЗАВОЕВАТЕЛИ КОНКИСТАДОРЫ
ПРОШЛИСЬ ПО ИСТОРИИ ВОЗДУХОПЛАВАНИЯ
ВЫЯСНИЛИ, ЧТО ВОЗДУШНЫЙ ШАР МОЖНО БЫЛО ИЗОБРЕСТИ И ПОРАНЬШЕ
ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ
14 ДЕКАБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 14 ДЕКАБРЯ • В ПРОДАЖЕ С 14 ДЕКАБРЯ • В ПР

Павел Шубский

МУДРАЯ КУЧА МУСОРА

Самое лучшее и самое худшее,
что мы нашли в интернете за последний месяц

Событие

КНУТОМ И ПРЯНИКОМ

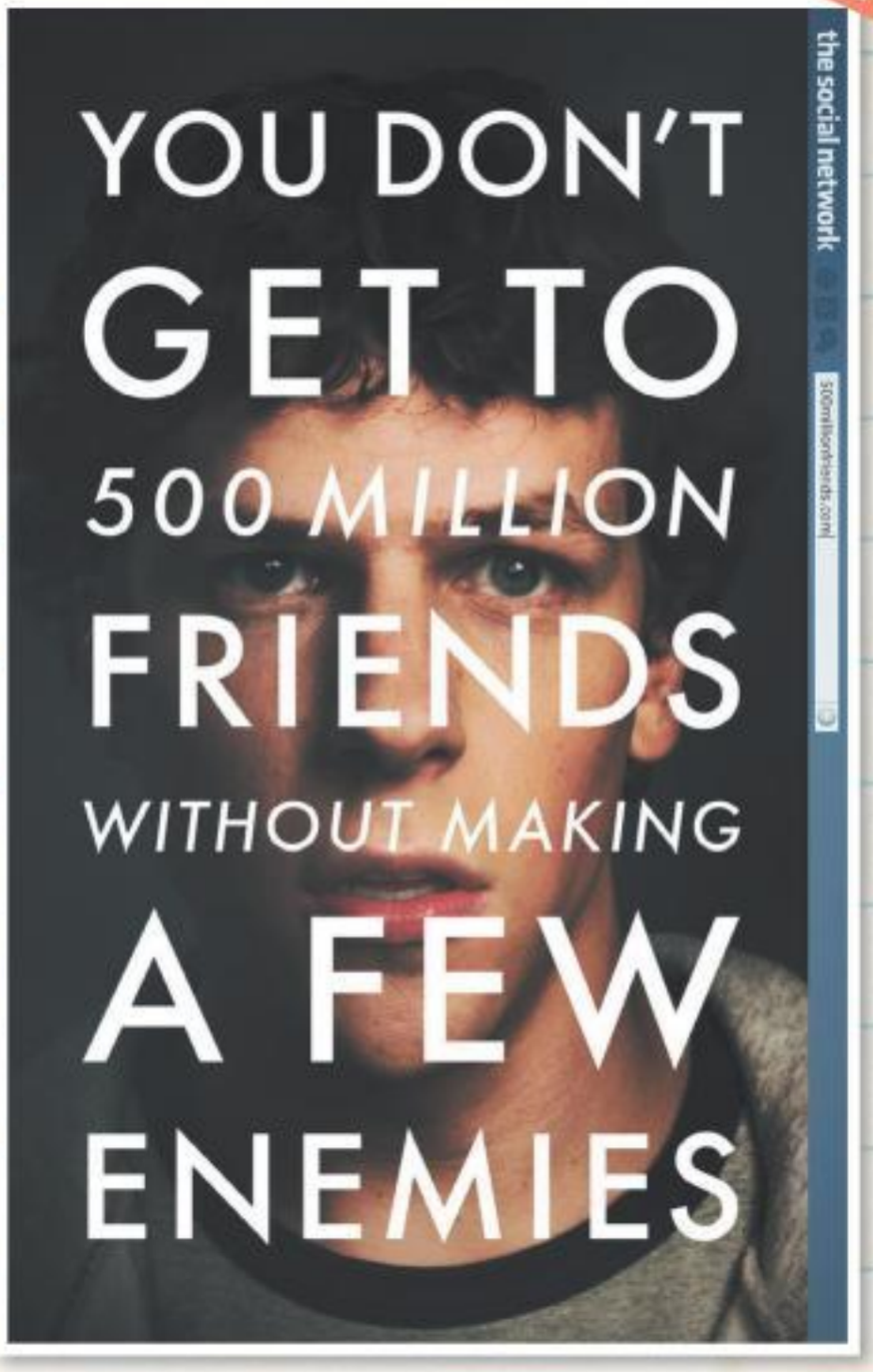
Facebook вынуждает Google поднимать зарплату сотрудникам

В последнее время важные сотрудники **Google** усиленно увольняются и переходят работать в **Facebook**. В социальную сеть из интернет-империи ушло уже 118 человек, и это только начало — компания Марка Цукерберга активно переманивает ценные кадры, чтобы развивать собственные сервисы. К счастью, в Google никогда не страдали от недостатка идей — перед новогодними праздниками глава Google Эрик Шмидт лично отправил письма всем своим сотрудникам и уведомил о 10-процентном повышении заработной платы в 2011 году. Кроме того, работники получат новогоднюю премию в размере $1000.

Сохранение человеческих ресурсов влетит Google в кругленькую сумму. По разным оценкам, компании придется выкладывать от полумиллиона до миллиарда долларов в год за 10-процентную надбавку: 25 тысяч сотрудников по всему миру — это не шутки. В то же время, правда, интернет-король уменьшит количество бонусов и опционов — кадровики Google провели опрос внутри компании и выяснили, что наличные деньги людям важнее, чем, например, акции.

По сведениям ресурса **TechCrunch.com**, Google и раньше увеличивала зарплату сотрудникам, которые собирались увольняться для перехода в Facebook: интернет-гигант делал встречное предложение об увеличении оклада на 10-15%, обещал увесистую премию. Источник утверждает, что 80% получивших приятное предложение решали остаться на прежнем месте.

К слову, компания быстро вычислила того, кто слил информацию о будущем повышении зарплат, — сотрудника быстро уволили. Да, иногда действительно лучше жевать, чем говорить.



Творчество

ТЕКСТОВАЯ ЖИЗНЬ

Раздел на YouTube помогает создавать текстовые жизненные истории

Поисковые сервисы вроде **Yandex** и **Google** просто-таки интегрировались в нашу жизнь. Скоро всю ее можно будет отобразить в виде списка поисковых запросов — например, на странице специализированного приложения для **YouTube** (***YouTube.com/SearchStories***).

Вот некий парнишка за кадром вводит в поисковую строку запрос «учеба во Франции» — мы понимаем, что он собирается покинуть родную страну для стажировки за рубежом. В следующий момент пользователь спрашивает «хорошее кафе около Лувра», делая ошибку в названии дворца. Система исправляет ошибку и показывает на карте адреса всех заведений. Следующий запрос: «как переводится tu es tres mignon». Поисковая система находит ответ («ты очень милый») — мы понимаем, что парень кого-то встретил. Далее череда связанных запросов, и, наконец, последний — «как собрать детскую кроватку». Таких заготовок в SearchStories немало: истории идут под подходящее музыкальное сопровождение — обрывки разговоров, гул улицы, рев самолетных двигателей. Это сложно описать словами: воображение моментально дорисовывает всю закадровую картинку, ролики захватывают и не отпускают, пока не пересмотришь все.

Специально для тех, кто хочет создать собственную поисковую историю, доступен простенький интерфейс. От великолепия показательных примеров тут почти ничего нет, но попробовать все равно стоит.

События

КИРИЛЛИЦА-МАТЬ

Регистрация доменных имен в зоне «.рф» официально открыта

11 ноября 2010 года в 12:00 по московскому времени открылась официальная регистрация кириллических доменов в зоне «.рф» — отныне любой желающий может создать сайт с адресом вроде «меня-зовут-вася.рф». Стоимость годового обслуживания домена составит от 500 до 1000 рублей.

Думаете, что регистрация нового, непривычного имени никому не интересна? Что люди давно привыкли вводить адреса в английской раскладке, да и старое доброе «WWW» на визитках тесно ассоциируется с обозначением интернет-сайта даже в умах далеких от компьютеров граждан? Как бы не так. В первые 12 часов с начала регистрации счастливые владельцы бизнесов и просто заинтересованные личности расхватали более 83 тысяч доменных имен. В их числе, естественно, были зарегистрированы адреса «работа.рф», «видео.рф», «автозапчасти.рф», «магазин.рф», «бизнес.рф», «игры.рф», «телефон.рф», «золото.рф», «квартира.рф» и «сайт.рф». Еще через 12 часов число зарегистрированных имен выросло до 258 тысяч — так за сутки зона «.рф» вошла в двадцатку крупнейших европейских доменов.

Аналитики считают, что большую часть имен в зоне «.рф» выкупили так называемые киберсквоттеры — люди, которые специально приобретают доменные имена, созвучные с товарными знаками, фирменными наименованиями, популярными фразами и так далее. Рано или поздно на такой домен находится клиент (законный обладатель прав или просто желающий получить звучный адрес сайта), который готов щедро заплатить за удобное доменное имя.

Творчество

ПЛАВИТЬ КАМЕНЬ

Выпущен браузер, заточенный под социальные сети

Время идет, поведение посетителей Глобальной паутины меняется. У многих типичный рабочий день теперь начинается не с проверки электронной почты, а с захода в любимую социальную сеть. Тем временем браузеры меняются не особо. Нет, в программах появляется поддержка новых технологий, но интерфейс, как правило, никак не отражает современные тенденции. Вполне возможно, все исправит браузер RockMelt (***www.rockmelt.com***).

Проект инвестирует Марк Андриссен, разработчик легендарного браузера **Netscape Navigator**, всеми делами заведуют Эрик Вишриа и Тим Хауэс, бывшие руководители компании **Opsware**, некогда проданной **HP** за $1,65 млрд. Иными словами, с такой командой у программы есть все шансы выстрелить.

RockMelt создается на основе открытого движка **Chromium**, поэтому интерфейс браузера сильно напоминает **Google Chrome**. Во время первого запуска программа предлагает залогиниться в любимые социальные сети — **Facebook**, **Twitter**, **YouTube**, **BoingBoing** и другие. В правой колонке главного окна появляются кнопки-ссылки на все авторизованные сервисы. В левую колонку можно добавить контакты из Facebook — аватарки тех людей, с которыми идет постоянное общение. Все эти кнопки позволяют быстро проверять обновления ленты друзей, писать сообщения, отправлять ссылки и т.п. Из верхней строки браузера можно быстро обновлять собственный статус или делиться найденной в Сети информацией с помощью кнопки Share. Вот, посмотрите! На YouTube лежит отличный демонстрационный видеоролик, который делает все понятным почти без слов: ***youtube.com/watch?v=bAPKPhoTqFY***.

События

ИЗРАИЛЬ И ПОРНО

Правительство Израиля выкупило Twitter-аккаунт у владельца сайта для взрослых

Вероятно, владелец Twitter-блога **israel** Израэль Мелендес очень удивился, когда к нему постучались представители правительства Израиля и предложили продать аккаунт. Дело в том, что господин Мелендес — владелец интернет-сайтов для взрослых, но власти еврейского государства пришли к нему совсем не поэтому. Им просто понадобился аккаунт, название которого совпадает с названием страны. Переговоры о передаче аккаунта длились два месяца, и вот наконец Мелендесу перепала некоторая круглая сумма, а блог israel начал вещать от имени пресс-службы Министерства иностранных дел Израиля.

Владелец порносайтов зарегистрировал аккаунт в 2007 году. В качестве логина господин Мелендес по вполне понятным причинам решил использовать собственное имя. Но желание регулярно пополнять блог быстро потухло, и аккаунт долгое время висел без внимания. Сам автор иногда замечал, что незнакомые люди изредка пишут в его адрес антиизраильские комментарии, но не придавал этому значения.

Сколько же денег получил Мелендес от властей Израиля? The Guardian со ссылкой на испанскую газету Publico сообщает, что речь шла о сумме с пятью нулями, однако представители Израиля называют стоимость сделки «умеренной». Особенно подчеркивается, что Мелендес на вырученные деньги хотел сводить семью в дорогой ресторан.

События

ЧИРИКАТЬ ПО-НОВОМУ

Twitter переделывает дизайн

Будем честными, существующий дизайн микроблог-сервиса Twitter никуда не годится. Захламленная лента, постоянные переходы по непонятным сокращенным ссылкам на другие сайты, непонятная навигация по собственному профилю и так далее. Вскоре всему этому придет конец — разработчики анонсировали новую версию Twitter с полностью переделанным интерфейсом и множеством новых функций.

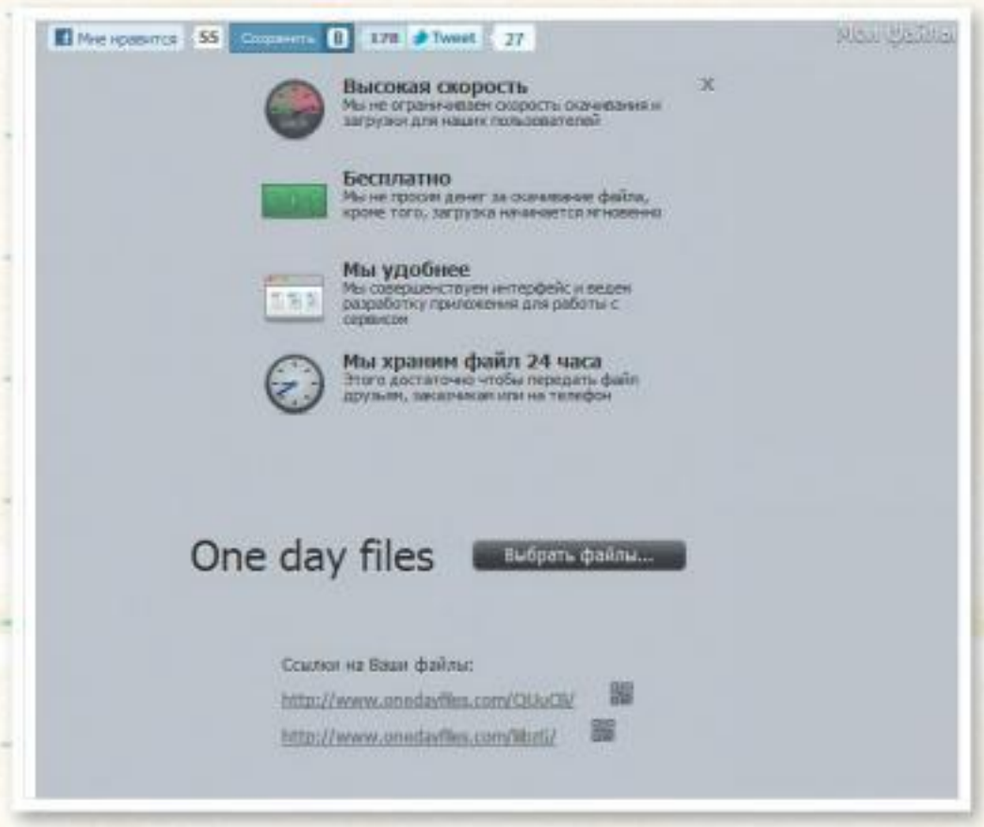
Для начала каждый микроблог получит новую шапку — верхнюю панель со встроенной строкой поиска и большими кнопками перехода в профиль и личные сообщения. Дальше — главное окно Twitter разделят на две части. В левой будет отображаться стандартная лента обновлений со ссылками на быстрые переходы к спискам, ретвитам, упоминаниям. В правой останется вся служебная информация, а также картинки и видеоролики. То есть, щелкнув по ссылке на YouTube-видео в ленте, вы не перейдете на YouTube — ролик откроется прямо на сайте «Твиттера» в правой колонке. Точно так же с фотографиями. Разработчики уже договорились с сервисами DeviantArt, Flickr, Kickstarter, Kiva, Photozou, Plixi, Twitgoo, TwitPic, Twitvid, USTREAM, Vimeo, Yfrog, YouTube и многими-многими другими — новая структура сайта полностью легальна. Аналитики уже анонсировали смерть всех программ для просмотра обновлений и постинга в Twitter — с внедрением новой версии микроблога все сторонние клиенты станут не нужны.

Сайты

ОДНОДНЕВКА

Сервис для быстрой передачи файлов (OneDayFiles.com)

Сервис **One day files** позволяет быстро закачивать любые данные для передачи друзьям, заказчикам или на телефон. Стартовая страница ресурса максимально проста: здесь есть кнопка «Выбрать файлы» и пара ссылок — «Like» и «Tweet», чтобы быстро рассказать об удобном проекте друзьям. Сервис не надоедает лишними вопросами, не показывает баннеры, не перенаправляет на другие сайты сомнительного характера. Все операции происходят быстро — так, как и должны. Все закачки тут же появляются на главной странице в виде ссылки. Вы ее нажимаете — и браузер предлагает сохранить файл. Разработчики не ограничивают скорость обмена, не просят денег (пока). Вскоре One day files предложит собственную программу-клиент для быстрой закачки прямо с компьютера. Единственная загвоздка: данные хранятся на One day files только в течение 24 часов.



Игры

МЕЧ, СТРЕЛЫ И МАГИЯ

Little Protectors (Kongregate.com/games/undefined/little-protectors)

Что может быть лучше, чем флэш-игра в жанре Tower Defense? Вы неспешно расставляете защитников разного класса по периметру поля боя и смотрите, как они мешают толпам врагов пробраться от одного края экрана к другому. Здесь не нужно портить мышку высокочастотными нажатиями, не нужно заострять внимание или отбивать беспорядочную чечетку на клавиатуре. Игра **Little Protectors** — именно такое неспешное развлечение.

Создатели предлагают нам окунуться в извращенный чьим-то сознанием средневековый мир и защитить очень важную дорогу к очень важному объекту от бесконечных волн недружелюбно настроенных снеговиков, зеленых зомби, капелек желе, мухоморов с глазами и другой нечисти. Чем обусловлен набор игровой живности, нам, конечно, не понять. Для защиты доступны маги, лучники и рыцари с мечами. Каждого воина можно усовершенствовать — купить более мощное оружие, заковать в броню. Ресурсы на апгрейды добываются стандартным для Tower Defense путем — из убитых обидчиков. Правда, на уровнях Little Protectors раскиданы дополнительные ресурсы, но времени на их сбор откровенно нет. Волны грибов и желе прут с задержкой максимум 3 секунды, так что отвлекать рыцарей на добычу кристаллов и вырубку леса никак не получается.

События

ДЕВЯТЫЙ ОСЛИК

Microsoft представила Internet Explorer 9.0

Рынок интернет-браузеров постепенно утекает из рук **Microsoft** — встроенный в операционные системы софтверного гиганта **Internet Explorer** задерживается разве что у самых неискушенных пользователей Сети (хотя таких, как показывает статистика, все еще заметно больше половины). Возможно, новый «ослик» частично изменит положение дел. По крайней мере, бета-версия Internet Explorer 9.0 получила восторженные отзывы большинства обозревателей.

У нового IE переработанный интерфейс — на верхней панели остались только самые нужные функциональные кнопки да адресная строка. Теперь для отображения веб-сайтов доступно очень большое поле — это понравится тем, кто перешел на **Google Chrome**, влюбившись в его минималистский дизайн.

В работе с самыми современными технологиями новый Internet Explorer тоже больше не отстает от модных браузеров. Программа научилась поддерживать видео и аудио средствами HTML5, получила поддержку сетевого шрифтового формата WOFF и полностью новый и вполне быстрый JavaScript-движок под названием Chakra.

Иными словами, веб-дизайнерам всего мира отныне придется уделять Internet Explorer больше внимания — многие, кто попробуют браузер в комплекте поставки Windows, возможно, никогда не перейдут на сторонние программы.

Николай Жогов

НОВИНКИ

Самое свежее железо, которое уже появилось в магазинах или появится в ближайший месяц

НЕДОРОГАЯ ВИДЕОКАРТА С ТЮНИНГОМ

Leadtek WinFast GTS 450 Extreme

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Графическое ядро:** GF106
- **Количество транзисторов:** 1,17 млрд
- **Техпроцесс:** 40-нм
- **Частота графического ядра:** 850 МГц
- **Частота потоковых процессоров:** 1700 МГц
- **Количество потоковых процессоров:** 192
- **Объем, тип памяти:** 1 Гб, GDDR5
- **Частота памяти:** 3600 МГц
- **Шина памяти:** 128 бит
- **Питание:** 1x 6-pin
- **Разъемы:** 2x DVI, mini-HDMI
- **Интерфейс:** PCIe 2.0 x16
- **Цена:** 4800 рублей

С **GeForce GTS 450** компания **NVIDIA** не стала вредничать и разрешила производителям не только менять штатную систему охлаждения, но еще и выпускать разогнанные версии плат. Так что вариантов GTS 450 на рынке предостаточно.

Вот, например, на новой **WinFast GTS 450 Extreme** компания **Leadtek** сделала кулер в форме гоночного болида. Под декоративными накладками скрывается пара медных тепловых трубок и алюминиевый радиатор, ребра которого продуваются тихим и эффективным вентилятором. По данным самой Leadtek, их система на 10-15% эффективнее референсного варианта.

Приписка «Extreme» в названии свидетельствует об увеличенной частоте GPU: вместо рекомендованных 783 МГц ядро функционирует на 850 МГц. Соответственно, возросла и скорость работы потоковых процессоров — с 1566 до 1700 МГц. Прибавка очень приятная, хотя если вы не боитесь разгона, то в будущем процессору можно добавить еще 50-60 МГц, система охлаждения должна выдержать.

В остальном перед нами самая обычная GeForce GTS 450 — в меру шустрая, в меру экономичная. Это решение для тех, кто хочет наслаждаться современными играми, но не желает отдавать за видеокарту больше 5000 рублей.

ДИСПЛЕЙ ДЛЯ ФАНАТОВ 3D

ASUS VG236H

Стереоскопические технологии переживают второе рождение, и дисплеи с поддержкой 3D становятся все более актуальными. Одно из таких устройств — монитор **ASUS VG236H** с частотой развертки 120 Гц. Вместе с ним поставляется комплект **NVIDIA 3D Vision**, так что пользователю остается лишь подключить дисплей к видеокарте GeForce, надеть стильные черно-зеленые очки — и мир объемных изображений откроется ему во всей красе.

В двухмерном режиме монитор тоже привлекателен. В играх он выдает очень четкую картинку благодаря высокой частоте смены кадров и минимальному времени отклика — 2 мс. Цветопередача также радует глаз (ей на руку играет глянцевое покрытие), хотя углы обзора оставляют желать лучшего: все-таки здесь установлена TN-матрица, пусть и качественная.

Владельцам комплекта NVIDIA 3D Vision или тем, у кого в системном блоке полигонами ворочает видеокарта AMD, лучше обратить внимание на модель **ASUS VG236HE** — это все тот же 120 Гц монитор, но уже без очков и на 5000 рублей дешевле.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип матрицы:** TN
- **Диагональ:** 23 дюйма
- **Максимальное разрешение:** 1920x1080
- **Частота развертки:** 120 Гц
- **Время отклика:** 2 мс
- **Яркость:** 400 кд/м²
- **Контрастность:** статическая — 1000:1, динамическая — 100 000:1
- **Шаг пикселя:** 0,265 мм
- **Углы обзора:** 170/160 градусов (по горизонтали/вертикали)
- **Интерфейсы:** DVI-D, HDMI, компонентный вход
- **Энергопотребление:** до 60 Вт
- **Дополнительно:** комплект NVIDIA 3D Vision
- **Размеры:** 55x42x25 см
- **Вес:** 7 кг
- **Цена:** 16 000 рублей

ИГРОВАЯ МЕХАНИЧЕСКАЯ КЛАВИАТУРА

Razer BlackWidow

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип клавиатуры:** механическая
- **Количество клавиш:** 104 + 5 дополнительных
- **Частота опроса:** 1000 Гц
- **Время отклика:** 1 мс
- **Подключение:** проводное
- **Интерфейс:** USB 2.0
- **Размеры:** 47,5x17,1x3 см
- **Вес:** 1,4 кг
- **Цена:** 3590 рублей

Механическая клавиатура — редкий зверь, практически не встречающийся в современном мире. А уж игровая механическая клавиатура — это воистину уникальное явление. Однако скоро такая штучка появится в продаже, и на расположенном рядом ценнике будет красоваться надпись «**Razer BlackWidow**, 3590 рублей».

Принципиальное отличие новинки от привычных нам клавиатур — абсолютно иные тактильные ощущения при нажатии кнопок. Небольшой ликбез: в мембранных клавиатурах нажатие засчитывается тогда, когда специальная вставка, расположенная на кнопке, придавливается к подложке — и происходит замыкание двух мембран (отсюда и название). Возврат клавиши в первоначальное положение происходит с помощью упругой прокладки. С «механикой» все иначе: клавиши в ней поджаты пружинами, а для замыкания контактов не требуется непосредственного соприкосновения кнопки с подложкой.

Какова практическая польза от использования этой технологии? Во-первых, кнопки не обязательно «вдавливать в пол», так что пальцы не так сильно устают. Во-вторых, момент срабатывания клавиш ощущается физически и сопровождается характерным щелчком — нажата клавиша или нет, сомнений не возникает.

Механическая клавиатура от **Razer** дополнительно адаптирована под нужды игроков. Так, клавиши BlackWidow намного чувствительнее, чем у большинства собратьев, а ход кнопок до срабатывания составляет всего 2 мм, хотя их можно утопить и на 4 мм. В результате все нажатия осуществляются быстро, четко, легко и... шумно. Громкие щелчки, раздражающие всех вокруг, — это главный недостаток механических клавиатур.

В игровой среде новинке придают вес пять дополнительных клавиш, поддержка записи макросов на лету, частота опроса в 1000 Гц, а также возможность зажимать сразу шесть кнопок без ложных срабатываний. Ну и, конечно же, мощное ПО, позволяющее программировать клавиши как душе угодно.

ДОК-СТАНЦИЯ ДЛЯ КОНТРОЛЛЕРОВ PLAYSTATION 3

Speedlink Tridock

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Материал корпуса:** пластик
- **Поддерживаемые контроллеры:** PlayStation Move (Motion и Navigation), Sixaxis/DualShock 3
- **Количество портов:** 3
- **Светодиодная индикация:** индивидуальная для каждого контроллера
- **Питание:** от электросети
- **Кабель:** 1,8 м
- **Цена:** 1350 рублей

Счастливые обладатели **PlayStation 3** методично сметают с прилавков **PlayStation Move**. Вы тоже не удержались? Поздравляем! Теперь у вас есть многофункциональный фонарик, именуемый контроллером движения, и, вполне вероятно, навигационный пульт. Но с обычным геймпадом расставаться пока рано, так что отныне сразу три беспроводных устройства нуждаются в регулярной подзарядке. Для всего этого добра совсем не помешает док-станция — такая как **Speedlink Tridock**.

Питается новинка от электросети и без труда может заряжать все три контроллера разом. Каждому гнезду выделен свой светодиодный индикатор, так что вы всегда будете знать, какой из манипуляторов уже готов к бою, а какому еще стоит отсидеться в пластмассовом ложе. Выглядит док-станция симпатично, рядом с приставкой и контроллерами смотрится превосходно. От полетов со стола новинку частично спасает прорезиненное донышко, предотвращающее скольжение. Словом, Speedlink Tridock — устройство хоть и примитивное, но отнюдь не бестолковое. Популярность в узких кругах ему гарантирована.

БЮДЖЕТНЫЙ СТАБИЛИЗАТОР НАПРЯЖЕНИЯ

SVEN NEO R 850

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Выходная мощность:** 850 Вт (450 Вт с учетом фактора мощности)
- **Уровень входного напряжения:** 170-270 В
- **Уровень выходного напряжения:** 198-237 В
- **Защита:** от высоковольтных импульсов, короткого замыкания, повышенного напряжения, перегрузки
- **Выходные разъемы:** две евророзетки, IEC 320
- **Размеры:** 12,5x12,5x12,5 см
- **Вес:** 1,8 кг
- **Цена:** 1000 рублей

В некоторых городах нередка ситуация, когда напряжение в сети присутствует, но оказывается далеким от пресловутых 220 вольт. Если в компьютере установлен блок питания без системы Active PFC (а этим славятся все бюджетные модели), то внутренним компонентам ПК беспредел в розетке не идет на пользу. Машина виснет, перезагружается, а вероятность поломки резко возрастает. В этой ситуации может помочь **SVEN NEO R 850** — недорогой стабилизатор напряжения с базовым набором функций.

Новинка приводит к удобоваримому виду напряжение, колеблющееся между отметками 170 В и 270 В. Стабилизация осуществляется дискретным способом: при сильном отклонении устройство просто подключает нужную ступень трансформатора. Помимо этого SVEN NEO R 850 защищает технику от высоковольтных импульсов и повышенного напряжения, а себя — от короткого замыкания и перегрузки: в случае опасности срабатывает термопредохранитель.

К стабилизатору можно подключить до 850 Вт нагрузки, но это цифра без учета фактора мощности. С поправкой на примитивность блока питания максимальное энергопотребление подключенного компьютера не должно превышать 450 Вт — для игрового системного блока с одной видеокартой на борту этого вполне достаточно. Техника подключается либо к паре традиционных евророзеток, либо посредством силового разъема IEC-320.

Словом, для решения за 1000 рублей — вполне адекватный набор возможностей.

УНИКАЛЬНАЯ ВИДЕОКАРТА В ЯРКОЙ ОБЕРТКЕ

XFX Radeon HD 5970 Black Edition Limited

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Графические процессоры:** 2x Cypress
- **Количество шейдерных процессоров:** 2x 1600
- **Частота графических процессоров:** 850 МГц
- **Тип, объем памяти:** 2x 2 Гб GDDR5
- **Частота памяти:** 4800 МГц
- **Шина памяти:** 2x 256 бит
- **Поддержка API:** DirectX 11, OpenGL 3.2
- **Видеовыходы:** 6x mini-DisplayPort
- **Интерфейс:** PCIe 2.1 x16
- **Размеры:** 30,5x11x3,8 см
- **Цена:** 38 000 рублей

Разрабатывая упаковку видеокарты **Radeon HD 5970 Black Edition Limited**, дизайнеры **XFX** впали не то в детство, не то в маразм. Представьте: заказываете вы видеокарту, а вам доставляют здоровую коробку длиной под метр. Вскрыв ее, вы обнаруживаете... нет, не видеокарту, а брезентовую сумку вроде тех, что используют клавишники для ношения синтезаторов. Раздербанив и ее, вы видите... пластмассовый автомат. Черный, с оранжевой заглушкой на конце ствола. Как у четырехлетнего пацана из соседнего подъезда. И лишь разобрав игрушку, вы обнаруживаете заветную плату. Такой вот трогательный способ упаковывать коллекционные видеокарты.

Заигрываниями с упаковкой XFX, к счастью, не ограничилась: статус коллекционного продукта новинка получила из-за ограниченного тиража, запредельной цены и уникального дизайна самой карты. Авторы переработали печатную плату, раскидав графические чипы по разным ее концам, а вентилятор кулера, напротив, поместили по центру. С точки зрения охлаждения решение грамотное. Полученный «запас прочности» инженеры использовали для разгона карты, увеличив на 125 МГц частоту графических процессоров и на 800 МГц — частоту памяти. Впечатляет, правда? Но и это еще не все. Объем памяти тоже вырос — с 2 Гб до 4 Гб. Таким образом, Radeon HD 5970 Black Edition Limited — это самая быстрая видеокарта в мире, и именно поэтому XFX считает вправе требовать за нее 38 тысяч рублей. Коллекционеры потирают руки, а оверклокеры презрительно ухмыляются. Все счастливы.

СЕРЕБРЯНЫЙ КРЕСТ

Тестирование компьютера в сборке Kit Gamer 550X

Год назад компьютер топовой конфигурации стоил как минимум 60 000 рублей. Сегодня высокопроизводительные системы, в сборке и с трехлетней гарантией, продают по 37 000 рублей — именно столько просят за игровой компьютер **Kit Gamer 550X** на базе технологии VISION Black от AMD, с шестиядерным процессором и видеокартой **ATI Radeon HD 5870**.

Аккуратность

Компоненты для Kit Gamer 550X подобрали грамотно: где нужно — сэкономили, а где надо — потратились. В основе компьютера лежит материнская плата **ASUS M4A77TD** на базе чипсета AMD 770. Несмотря на простоту, она поддерживает все современные процессоры под Socket AM3 и память DDR3 объемом до 16 Гб и частотой до 1800 МГц. Для всяких ТВ-тюнеров и звуковых карт на ASUS M4A77TD распаяны три слота PCI и два PCIe x1. Разъем PCIe x16 всего один, зато в него установлена топовая ATI Radeon HD 5870, которая тянет все современные игры даже на высоких настройках.

В слот для процессора установлен один из самых быстрых кристаллов от **AMD** — **Phenom II X6 1055T**. Работает он на частоте 2,8 ГГц и оснащен 6 Мб L3-кэша. Мощности достаточно не только для игр, но и для работы с такими ресурсоемкими приложениями, как Photoshop, 3DS Max и т.п.

Оперативную память набрали парой планок **Kingston** 2 Гб частотой 1333 МГц. Под хранение данных поставили жесткий диск **Seagate Barracuda ST31000528AS**: 1 Тб свободного места и буфер на 32 Мб. Если не хватит, то есть еще пишущий DVD от **Sony** и всеядный кардридер.

Доспехи

Все это собрано в величественном корпусе **Thermaltake Window Xaser VI MX**, светло-серебристой башне с черными вставками. Лицевая часть полностью закрыта пластиковой дверцей, на которой Thermaltake при помощи пары черных решеток и хромированных вставок изобразила огромную букву «X». За ней спрятаны пять 5,25-дюймовых отсеков, которые можно конвертировать в 3,5-дюймовые.

Макушка у корпуса черного цвета, на ней находятся стильная кнопка в форме все той же «X» и дополнительные разъемы — два USB, eSATA и аудиопорты. На левой боковой крышке в Thermaltake Xaser прорезано два окошка-трапеции, а на правой стоят две черные решетки.

На охлаждение компьютера трудится штатная система из пары 120-мм вентиляторов — по одному на задней и передней стенках.

От 0 до 100

Операционная система в цену компьютера не входит (в магазине покупатель может сам выбрать ОС и доплатить за нее дополнительно). Мы установили на него **Windows 7 Ultimate 64-bit** и ряд тестовых программ — **3DMark Vantage**, **PCMark05**, **Unigine Heaven Benchmark 2.0**, **Devil May Cry 4**, **Resident Evil 5**, **Aliens vs. Predator** и **Colin McRae DiRT 2**. Настройки для тестов выбирали самые высокие: разрешение от 1680x1050 до 1920x1080, антиалиазинг и анизотропная фильтрация — на максимуме.

В 3DMark Vantage наш Kit Gamer 550X показал заоблачные 15 724 очка, а затем отличился в PCMark05, набрав приличные 10 200 баллов. В Unigine Heaven Benchmark 2.0 компьютер немного просел («всего» 15,6 fps), но, учитывая, что в нем стоит ATI Radeon, а тест заставляет ее работать с экстремальным уровнем тесселяции, это очень хороший результат.

Об играх даже говорить нечего. В Devil May Cry 4 в родном для 24-дюймового монитора разрешении Kit Gamer 550X показывал по 139 кадров в секунду. В Resident Evil 5 планка производительности не падала ниже 81 fps. В играх на DX11 цифры были поменьше, но стабильные 35 кадров в секунду компьютер выдал как в Aliens vs. Predator, так и в Colin McRae DiRT 2.

В заключении о такой мощной машине многого и не скажешь: это топовая система по очень привлекательной цене. Есть 37 000 рублей и нужен новый компьютер? Kit Gamer 550X — первый кандидат на покупку. Хватит его надолго как для игр, так и для повседневных задач. ● ***Дмитрий Колганов***

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10)		
SuperHigh, AF 16x, AA 4x	164,8	146,5
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	143,8	138,7
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x, AA 4x	87,2	84,8
High, AF 16x, AA 8x	86,7	81,4
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, AF 16x	49,1	43,8
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	40,3	35,9
Colin McRae DiRT 2 (DX11)		
Ultra, AF 16x, AA 4x	57,4	56,1
Ultra, AF 16x, AA 8x	56,3	55,8

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
9472	6257	7127	10 200

3DMark Vantage

CPU	GPU	Overall
16 095	14 707	15 724

Unigine Heaven Benchmark 2.0

FPS	Overall
15,6	393

Технические характеристики

- **Процессор:** AMD Phenom II X6 Thuban 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L3-кэш 6 Мб)
- **Материнская плата:** ASUS M4A77TD (ATX, Socket AM3, AMD770+SB710, DDR3-1066/1333/1800 до 16 Гб, PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA 2, RAID, IDE, PS/2, 6x USB 2.0, LPT, COM, GbLAN, аудио)
- **Память:** 2x 2 Гб Kingston KVR1333D3N9/2G (DDR3-1333 МГц, CL9)
- **Видеокарта:** Sapphire Radeon HD 5870 (1 Гб GDDR5, PCIe 2.0 x16)
- **Жесткий диск:** Seagate Barracuda 7200.12 ST31000528AS 1 Тб (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)
- **Оптический привод:** DVD±RW (SATA)
- **Блок питания:** FPS ATX-600-80GLN (ATX, 600 Вт)
- **Корпус:** Thermaltake Window Xaser VI MX (ATX, 2x USB, eSATA, аудио)
- **Операционная система:** нет
- **Дополнительно:** кардридер
- **Цена на декабрь 2010 года:** 37 000 рублей

+ ПЛЮСЫ +

+ отличная производительность
+ обоснованная цена
+ гарантия на сборку три года
+ приятный дизайн

– МИНУСЫ –

– Windows не входит в цену компьютера

ЧУДО-ЮДО

Тестирование планшета-коммуникатора Highscreen Hippo

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Связь:** GSM/GPRS/EDGE 850/900/1800/1900 МГц, WCDMA/HSDPA 2100/850 МГц
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11b/g, Bluetooth 2.0 + EDR
- **Навигация:** GPS
- **Дисплей:** 5 дюймов (480x800), сенсорный (резистивный)
- **Процессор:** Marvell PXA310 (800 МГц), Qualcomm QSC6270
- **Оперативная память:** 256 Мб
- **Встроенная память:** 256 Мб
- **Флэш-карта:** microSD/SDHC до 32 Гб
- **Операционная система:** Windows Mobile 6.5.3 Professional
- **Камера:** 5 Мп, автофокус, вспышка + фронтальная камера для видеозвонков
- **Разъемы:** mini-USB, аудио
- **Аккумулятор:** 1800 мАч
- **Время работы (разговор/ожидание):** 4 ч/150 ч
- **Размеры:** 14,8x8,8x1,4 см
- **Вес:** 260 г
- **Цена на декабрь 2010 года:** 12 000 рублей

Вырывая эстафетную палочку у **Apple**, производители разной величины устремились этой осенью на быстрорастущий рынок планшетов. **Toshiba**, **Samsung**, **Dell** — своя интернет-таблетка есть в ассортименте у каждого. Экспериментируя с размерами и функционалом, компании получают порой довольно странные устройства, такие как, например, **Highscreen Hippo** российской фирмы «**Вобис компьютер**». Hippo — уже не смартфон, но еще не планшет, и очень любопытно, может ли быть удобен в эксплуатации коммуникатор, оснащенный пятидюймовым экраном.

Ни рыба ни мясо

Из-за размеров Highscreen Hippo очень тяжело назвать телефоном: при габаритах 14,8x8,8x1,4 см он с большим трудом умещается в кармане. Это такой планшет-коммуникатор для людей комплекции Николая Валуева — только в их руке аппарат весом в четверть килограмма не будет смотреться устрашающе. Ну а что? Большому человеку — большой телефон. В свое время были популярны миниатюрные женские телефончики **Panasonic**, теперь появились коммуникаторы размером с добрую половину альбомного листа — почему бы и нет?

Highscreen Hippo позиционируется «Вобис компьютер» как миниатюрный планшет с функциями коммуникатора. Само устройство родом из Китая — его производителем выступает компания **SIM Wireless**. Это в общем-то отвечает на вопрос, кому пришло в голову выпустить такое чудо-юдо. Только китайцы могли додуматься до разработки устройства, про которое только и можно сказать — ни рыба ни мясо.

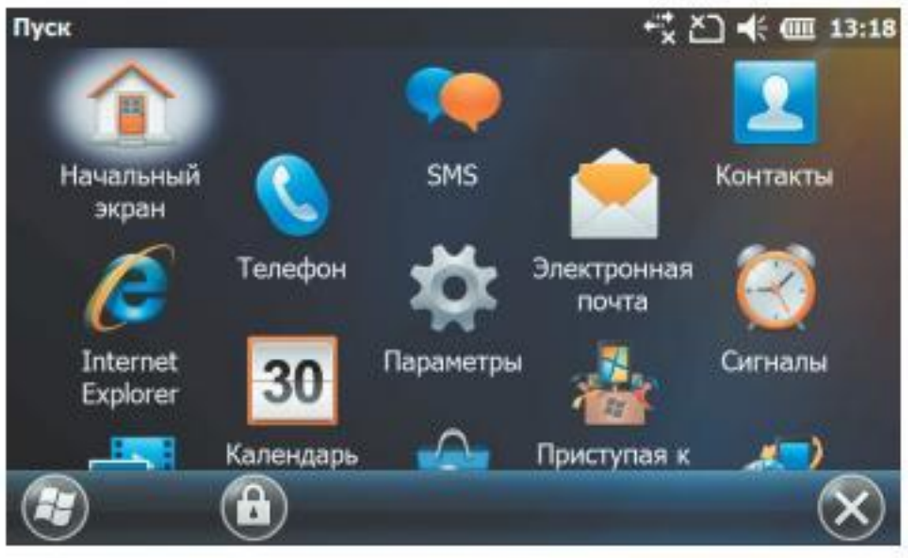
О китайском дизайне замолвите слово

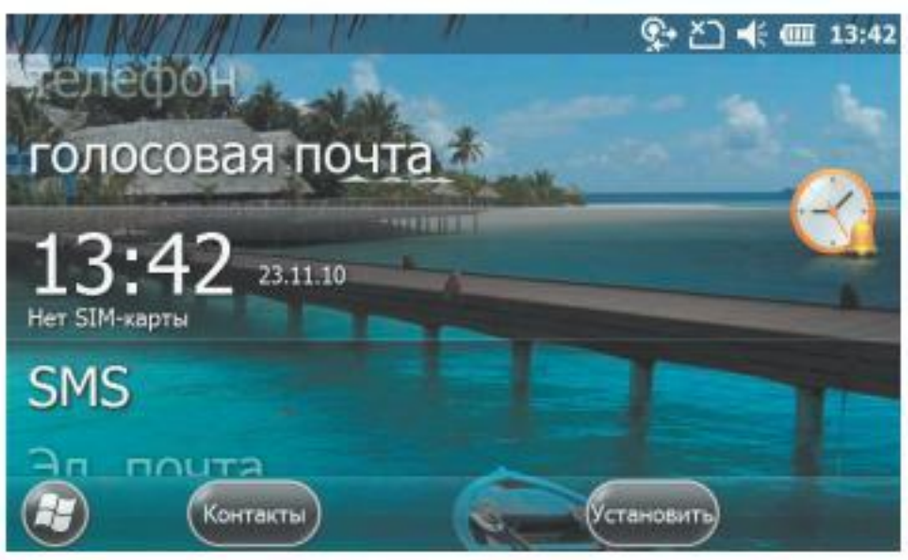
Как уже было отмечено, длина Highscreen Hippo — около 15 сантиметров, это половина высоты обыкновенного листа формата А4. Почти всю лицевую панель занимает большой пятидюймовый экран. Разрешение стандартное по сегодняшним меркам — 480x800 точек, а вот тип дисплея — устаревший. Экран выполнен по резистивной технологии, а значит, о пальцевом вводе, мультитаче и прочих вкусностях емкостных дисплеев можно забыть. При нажатии на защитную панель стилусом или ногтем чувствуется, как она продавливается.

Под экраном расположены две пары кнопок: «Вызов», «Пуск» и «Завершение вызова», «Возврат». Между ними размещен оптический трекбол, с помощью которого можно перемещать курсор по экрану. Учитывая, что дисплей не самого лучшего качества, трекбол действительно помогает в управлении.

Сверху находится кнопка включения/выключения устройства и подсветки экрана и регуляторы громкости. На противоположном торце — паз для стилуса. Он сидит в своем отсеке плотно, пожалуй, даже слишком: когда пытаешься его извлечь, возникает ощущение, что стилус цепляется за внутреннюю стенку. Это раздражает, и через какое-то время учишься обходиться без него.

На правом торце можно обнаружить кнопку запуска камеры и отверстие для полного сброса настроек. На левом боку — порт mini-USB и 3,5-мм разъем для подключения гарнитуры или наушников. Место для mini-USB выбрано не самое удачное: Highscreen Hippo предназначен для горизонтального использования, и если вы захотите поработать с устройством во время подзарядки, то USB-кабель будет постоянно мешаться.





К качеству сборки Hippo претензий нет: сделано как в СССР — на века. Материалы корпуса явно недорогие, но качественные. Кроме того, пластик никак нельзя назвать марким или восприимчивым к царапинам. Вот только крышка аккумулятора открывается чрезмерно легко (хотя это вполне может быть особенностью нашего экземпляра).

Юзабилити по-китайски

Коммуникатор-планшет управляется из-под **Windows Mobile 6.5.3 Professional**. Хороша она или плоха, мы распространяться не будем, констатируем только, что Windows Mobile — это одновременно большое количество программ, совместимость с форматами и стандартами **Microsoft** и потрясающая недружелюбность к пользователю.

Общепризнанный факт: если производитель не озаботился установкой сторонней графической оболочки, то удобство работы с Windows Mobile оставляет желать лучшего. В Highscreen Hippo никакой такой оболочки нет, кроме того, у планшета еще и некорректно работает датчик положения: большинство программ запускается только в альбомном или только портретном режиме, принудительно выбранном в соответствующем пункте меню (до которого еще нужно добраться — отнюдь не в один клик). Вдобавок система отчего-то начинает тормозить, когда выбрана портретная ориентация экрана, поэтому устройство приходится использовать исключительно в альбомном режиме.

Голая Windows Mobile вкупе с не самым отзывчивым экраном и медлительным интерфейсом портит все впечатление от планшета. Активация самых простых, самых часто используемых функций требует множества ненужных движений. Например, чтобы выйти в интернет по Wi-Fi, требуется нажать на экран несколько раз.

Отчасти ситуацию спасает установка оболочки **SPB Mobile Shell**, которая доступна через приложение **Marketplace**, и замена стандартной виртуальной клавиатуры. Но в голове постоянно стучит: почему, почему этого не сделали в «Вобис компьютер»? Компания вполне могла бы облагородить планшет самостоятельно, а не перекладывать эту задачу на пользователя, которому приходится ручками с помощью стороннего ПО доводить Hippo до ума.

Почти не аутсайдер

Кое-как совладав с интерфейсом, понимаешь, что Highscreen Hippo — не такой уж и аутсайдер. Тюнингованный оболочкой, аппарат становится пригодным для совершения звонков, серфинга в интернете, воспроизведения аудио и видео.

У планшета далеко не самая плохая начинка (процессор частотой 800 МГц и оперативная память объемом 256 Мб), но проблемы с пользовательской памятью: 256 Мб, из которых пользователю доступна примерно половина, — это по сегодняшним меркам просто смешно. Карта microSD в комплект поставки не входит, поэтому внутреннюю память первое время придется экономить.

Аппарат укомплектован 5-мегапиксельной камерой со светодиодной вспышкой и автофокусом. Автофокус не очень быстрый, но хотя бы точный — снимки получаются вполне приемлемые по качеству. А вот вспышка годится разве что на роль фонарика.

Также в Highscreen Hippo присутствует модуль GPS, однако навигационное ПО на планшет опять-таки не установлено, а бесплатные навигационные решения из интернета удобством использования не блещут.

Как известно, дьявол кроется в мелочах — именно на них Highscreen Hippo и прогорает. С некоторыми особенностями конструкции, небольшим объемом внутренней памяти и даже с резистивным экраном можно сжиться, но попросту не хочется мириться с тем, что кто-то в «Вобис компьютер» все еще хочет продавать исключительно железо, игнорируя тенденции рынка.

Современный гаджет — это не просто набор комплектующих, это удобство их использования. Пятидюймовый Highscreen Hippo мог бы быть отличным интернет-коммуникатором или GPS-навигатором (полного заряда хватает на день активного использования), но без прокачки он не является ни тем, ни другим. 12 000 рублей — справедливая цена для устройства такого класса, но из коробки оно нормально работать не будет. Чтобы привести Highscreen Hippo в чувство, нужно еще 3-4 тысячи — на карту памяти, на навигационную систему, на вменяемую оболочку.

Претензий было бы гораздо меньше, если бы вместо Windows Mobile в Hippo задействовали открытую ОС **MeeGo**, а само устройство было бы ориентировано не на широкий круг потребителей, а на энтузиастов. Эта каста готова променять скудный начальный функционал на возможность кастомизировать гаджет до неузнаваемости. Но, как говорится, се ля ви: имеем то, что имеем — необычное устройство для необычного пользователя. ● *Павел Скоков*

ПЛЮСЫ

+ потенциально хороший функционал
+ емкий аккумулятор
+ справедливая цена
+ качественная сборка
+ не маркий и не царапающийся корпус

МИНУСЫ

- немассовый форм-фактор
- малый объем пользовательской памяти
- Windows Mobile без оболочки
- нет предустановленного ПО
- нет карты памяти в комплекте
- некорректная работа датчика положения
- резистивный экран
- неудачное крепление стилуса

ИГРЫ С ЦИФРАМИ

Тестирование видеокарты нового поколения NVIDIA GeForce GTX 580

В прошлом месяце мы тестировали для «Игромании» №12/2010 видеокарту **Radeon HD 6870**, представителя следующего поколения графических плат от AMD. Только-только номер отправился в печать, как в редакции появилась еще одна новинка, на этот раз от **NVIDIA**. В продажу запустили **GeForce GTX 580** — очередного лидера производительности.

Гром среди ясного неба

Вы спросите, как NVIDIA удалось всего за семь месяцев сделать новое поколение видеокарт? Ответим — никак. В «Игромании» №6/2010 мы рассказывали о том, что **GF100**, процессор, лежащий в основе **GeForce GTX 480**, искусственно урезали. Кристалл потреблял слишком много энергии, и у него отключили один из 16 SM-блоков. Так вот в GTX 580 его вернули.

Строение нового камня, **GF110**, аналогично строению предшественника. Есть четыре больших кластера под названием Graphics Processing Clusters. В каждом расположено по четыре SM-блока с набором из 32 CUDA-ядер, четырех текстурных блоков и одного движка тесселяции.

С дополнительным SM-блоком количество потоковых процессоров на GTX 580 возросло с 480 до 512 штук. Текстурных блоков стало 64 против 60 у GTX 480, и движков тесселяции, соответственно, на один больше — не 15, а 16 штук.

Помимо этого GTX 580 работает на более высоких частотах. Скорость процессора увеличилась с 700 до 772 МГц. CUDA-ядра функционируют на частоте 1544 против 1401 МГц. Частоту памяти увеличили с 3696 до 4008 МГц. В остальном GTX 580 и GTX 480 похожи как две капли воды: 384-бит шина памяти, 1536 Мб GDDR5 и 48 блоков растеризации.

Нововведений в архитектуре всего два. Первое: как и GF104 с **GeForce GTX 460**, видеокарта обрабатывает текстуры (вплоть до FP16) на полной скорости, без пропуска тактов. Второе: улучшен алгоритм z-cull, который отвечает за пропуск обработки невидимых глазу пикселей, благодаря чему в некоторых сценах производительность платы может вырастать в два раза.

Мороз

Чтобы выжать все соки из старенького GF100, инженерам NVIDIA пришлось основательно потрудиться над энергопотреблением и системой охлаждения.

В первую очередь умерили аппетиты Fermi: теперь кристалл набирают разными транзисторами. Часть областей собрана на чуть более медленных компонентах с меньшими токами утечки. Таким образом даже с дополнительным SM-блоком и увеличенными частотами GTX 580 потребляет на 6 Вт меньше своего предшественника — 244 Вт во время нагрузки.

Чтобы дополнительно обезопасить видеокарту от перегрева, NVIDIA установила специальный чип для контроля питания. Он в реальном времени отслеживает параметры линий PCIe x16, а также 6-pin и 8-pin контактов БП. Как только карточка начинает потреблять слишком много энергии и сильно греться, запускается троттлинг процессора — пропуск тактов, и при перегреве компьютер не зависает, а продолжает работу с заниженными частотами. Правда, функция заявлена только для специальных «грелок» вроде **FurMark** и появление ее в играх не планируется.

Для охлаждения видеокарты NVIDIA поставила новый радиатор. Вместо теплопроводных трубок в нем используется система **Vapor Chamber**, известная нам по серии видеокарт **Sapphire Vapor-X**. Радиатор опирается на кристалл специальной ванночкой с жидкостью. При нагреве она испаряется, поднимается вверх к радиатору, конденсируется и опускается вниз. Радиатор обдувает мощная турбина: прогоняет воздух по всей площади карты и выбрасывает его за пределы корпуса. Система Vapor Chamber дороже привычных трубок, но эффективность отвода тепла у нее значительно выше. По некоторым данным, ванночка позволяет снизить температуру на 15°C.

Реальность

Первые GeForce GTX 580 нам прислала сама NVIDIA, причем в редакцию карты пришли не просто в полиэтиленовых пакетиках, а в составе мощнейшего компьютера **Meijin SLI GTX 580**.

По длине GTX 580 такая же, как GTX 480 (почти 27 см), а вот внешне карты отличаются. Во-первых, исчезло отверстие на печатной плате. Во-вторых, сбоку нет тепловых трубок. GTX 580 закрыта глухим кожухом с небольшим скосом на задней стороне. Его в NVIDIA сделали специально: он перенаправляет воздушные потоки и снижает шум от видеокарты. По данным производителя, GTX 580 тише не только предшественника, но и старенькой **GTX 285**. Так это или нет, мы не проверяли, но во время работы карточку почти не слышно. Хотя, скорее всего, дело не в кожухе, а в новом алгоритме контроллера вентилятора, который в зависимости от температуры плавно изменяет скорость оборотов

ВСПОМНИТЬ ВСЕ

23 СЕНТЯБРЯ 2009 ГОДА

Начало эры DirectX 11: в продажу поступает **AMD Radeon HD 5870**. Новый процессор **Cypress** бьет все рекорды производительности и отбирает пальму первенства у двойной **GeForce GTX 295**. Чем ответят конкуренты из NVIDIA — неизвестно.

12 ОКТЯБРЯ 2009 ГОДА

В магазинах появляется линейка **AMD Radeon HD 5700** на базе процессора **Juniper** — урезанной версии Cypress. С этого момента AMD начинает борьбу за средний и нижний ценовой сегменты рынка. К февралю 2010 года запускаются еще три серии — **HD 5600**, **HD 5500** и **HD 5400**. Сегодня линейка Radeon HD 5000 насчитывает десять видеокарт в самых различных ценовых диапазонах.

18 НОЯБРЯ 2009 ГОДА

AMD еще раз подтверждает свое лидерство: в продаже появляется **Radeon HD 5970** сразу с двумя чипами Cypress. Карточка кушает почти 300 Вт, стоит баснословных денег и тоже обгоняет решения **NVIDIA**.

7 ЯНВАРЯ 2010 ГОДА

Только через четыре месяца после запуска серии HD 5000 компания NVIDIA официально заявляет, что готовит ответ AMD. 18 января NVIDIA представляет архитектуру Fermi и чип GF100. Массированная атака пресс-релизами продолжается еще три месяца.

12 АПРЕЛЯ 2010 ГОДА

В продаже появляются **GeForce GTX 480** и **GTX 470** — первые видеокарты NVIDIA с поддержкой DirectX 11. Платы получаются неоднозначными. Они легко обходят HD 5870 в DX11, но показывают сравнимую производительность в DX10 и стоят значительно дороже конкурентов.

31 МАЯ 2010 ГОДА

NVIDIA делает первую попытку прорваться в средний ценовой сегмент. Выпущенная на урезанном GF100 видеокарта **GeForce GTX 465** оказывается слишком дорогой для своего уровня производительности.

12 ИЮЛЯ 2010 ГОДА

NVIDIA дорабатывает архитектуру Fermi и представляет новый процессор **GF104**, на базе которого выпускается новая видеокарта, **GeForce GTX 460**. Огромный разгонный потенциал и грамотная ценовая политика завоевывают сердца пользователей. AMD ответить нечем.

3 СЕНТЯБРЯ 2010 ГОДА

Выход **GeForce GTS 450**. Линейка GTX 400 насчитывает восемь видеокарт в самых разных ценовых диапазонах. К несчастью, большая часть дешевых плат предлагается только в OEM и доступна лишь сборщикам компьютеров.

22 ОКТЯБРЯ 2010 ГОДА

AMD запускает новую серию видеокарт. Первые платы — **Radeon HD 6870** и **HD 6850** — основаны на доработанной архитектуре Cypress и позиционируются как решения среднего ценового сегмента. Это прямые конкуренты GTX 470 и GTX 460. Заявляется, что скоро выйдет серия **HD 6900** на новом процессоре **Cayman**.

9 НОЯБРЯ 2010 ГОДА

Пока AMD готовится представить первые платы серии Radeon HD 6900, NVIDIA запускает в продажу **GeForce GTX 580**.

крыльчатки. Да и сам вентилятор теперь более качественный: лучше подшипники, меньше вибраций и шума.

Набор видеовыходов не изменился. В то время как AMD ставит на новые видеокарты по два DisplayPort, два DVI и HDMI, NVIDIA продолжает оснащать платы всего лишь одним mini-HDMI и парой DVI. Больше порты размещать негде: для выброса теплого воздуха нужен целый отсек расширения.

Зверь

Для тестов GeForce GTX 580 мы собрали систему на материнской плате **Foxconn Renaissance**, установили процессор **Intel Core i7-920** и поставили три планки памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая. На операционную систему **Windows 7 Ultimate 64-bit** установили **3DMark Vantage**, **Unigine Heaven Benchmark 2.0**, **Resident Evil 5**, **Devil May Cry 4**, **Aliens vs. Predator** и **Lost Planet 2**. Уровень графики во всех приложениях выводили на максимум. Разрешение — от 1680x1050 до 1920x1080; анизотропная фильтрация всегда работала в режиме 16x.

Сравнительная таблица технических характеристик

Характеристика	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5970
Ядро	GF110	GF100	Cypress	Hemlock
Количество транзисторов	3 млрд	3 млрд	2,15 млрд	4,3 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	512	480	1600	2x 1600
Частота графического ядра	772 МГц	700 МГц	850 МГц	725 МГц
Частота потоковых процессоров	1544 МГц	1401 МГц	850 МГц	725 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1536 Мб	GDDR5, 1536 Мб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 2 Гб
Частота памяти	4008 МГц	3696 МГц	4800 МГц	4000 МГц
Шина данных	384 бит	384 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	64	60	80	2x 80
Количество блоков растеризации	48	48	32	2x 32
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на декабрь 2010 года	от 20 000 рублей	от 14 000 рублей	от 11 500 рублей	от 19 500 рублей

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение
NVIDIA GeForce GTX 580	**22 468**	**48 353**	**25 940**	100%
NVIDIA GeForce GTX 480	16 526	47 711	19 796	76%
AMD Radeon HD 5870	17 402	17 326	17 383	67%
AMD Radeon HD 5970	21 848	17 347	20 517	79%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение
NVIDIA GeForce GTX 580	**31,6**	**796**	100%
NVIDIA GeForce GTX 480	24,6	617	77%
AMD Radeon HD 5870	11,4	288	36%
AMD Radeon HD 5970	19,9	502	63%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Название игры, настройки	NVIDIA GeForce GTX 580	NVIDIA GeForce GTX 480	AMD Radeon HD 5870	AMD Radeon HD 5970
Resident Evil 5 (DX10)				
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**113,8**	105,2	105,8	112,7
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**108,1**	106	99,4	106,7
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	108,8	106	108,5	**109,8**
High, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	**106,1**	103,7	104,5	105,7
Соотношение производительности	100%	96%	96%	100%
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)				
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**242,5**	147,5	-	-
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	**240,8**	138,2	131,5	218,7
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	**222,6**	148,7	-	-
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 16x	**217,6**	136,7	163,1	211,8
Соотношение производительности	100%	62%	64%	94%
Lost Planet 2 (DX11, Test A, SC2)				
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	**71,5**	-	32,7	47,5
High, 1680x1050, AF 16x, AA 16x	**75,5**	-	34,3	49,7
Соотношение производительности	100%	-	46%	66%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)				
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	62,3	42,4	48,7	**74,7**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	34	39,2	43,5	**61,7**
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 4x	55,7	38	39,4	**66,8**
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	47,4	35,1	35,2	**55,1**
Соотношение производительности	100%	78%	84%	130%
Соотношение цены	100%	70%	57,5%	97,5%
Соотношение производительности	100%	77%	73%	98%

К сожалению, на момент написания статьи AMD так и не представила **Radeon HD 6900**, поэтому в конкуренты GTX 580 мы записали **Radeon HD 5870**, **HD 5970** и **GTX 480**.

На рекорд

Производительность GTX 580 на высоте: что ни тест — то новый рекорд. В 3DMark Vantage плата набрала 25 940 очков! Это на 6144 больше, чем у GTX 480, и на 5423 больше, чем у двойной Radeon HD 5970. И это только начало!

С GTX 580 мы впервые без тормозов посмотрели тест Unigine Heaven Benchmark 2.0: карточка стабильно держала планку 31,6 кадра в секунду. Даже на GTX 480 этот показатель не поднимался выше 24,6 fps, а двойная HD 5970 не дотягивала и до 20 fps.

В DX10-играх производительность GTX 580 превзошла все разумные пределы. В самых сложных режимах, при AA 16x и разрешении 1920x1080 частота кадров в Resident Evil 5 ни разу не опускалась ниже 106,1 fps, а в Devil May Cry 4 — ниже 217,6 fps. А это уже уровень Radeon HD 5970, которая в DX10 ни в чем не уступила, а где-то даже и обогнала топ от NVIDIA. А вот разница с GTX 480 чувствуется: в том же Devil May Cry 4 карта прошлого поколения отстала на 81 fps.

Настоящий бой за лидерство развернулся в DX11-играх. В первом же тесте — Lost Planet 2 — GTX 580 оказалась почти в два раза быстрее Radeon HD 5970. Второй бенчмарк, Aliens vs. Predator, поменял соперников местами. Двойная карта от AMD обошла конкурента на 30%. GTX 480 стабильно отставала на 22%.

Так как однозначного победителя DX11-тесты не определили, мы решили провести дополнительное тестирование видеокарт в игре «**Метро 2033**». К сожалению, на нашем тестовом стенде она выдала критическую ошибку. Ни замена комплектующих, ни свежая Windows положение не спасли. «Метро 2033» запустилась только на компьютере Meijin (читайте о нем на соседней странице), где с одной GTX 580 показала 23,98 fps в самом сложном режиме. То же самое произошло и с другим тестом DX11 — **Colin McRae DiRT 2**. Игра запускалась только в режиме DX9 и отказывалась работать в DX11. Однако в скором времени мы еще вернемся к GTX 580 и дополним результаты тестов.

●●●

Покупать или нет карты нового поколения NVIDIA, решать вам. Если вы хотите выдавить из игр все возможное и не готовы жертвовать тесселяцией, то за GTX 580 стоит отдать 20 000 рублей. Если тесселяция вам не важна и играть на максимальных настройках вы не собираетесь, то покупка GTX 480 или Radeon HD 5870 станет куда более мудрым вложением денег. А вот Radeon HD 5970 брать уже бессмысленно: да, во многих тестах она обходит GTX 580, но сильнее шумит и потребляет почти 300 Вт. ● *Дмитрий Колганов*

БЫСТРЕЕ ВЕТРА

Тестирование компьютера в сборке Meijin Extreme SLI GTX 580

Новые видеокарты **NVIDIA GeForce GTX 580**, как и **GeForce GTX 480** семь месяцев назад, мы получили в составе топового компьютера от **Meijin — Extreme SLI GTX 580**. К сожалению, за это время мало что изменилось: от прошлогоднего собрата новый компьютер отличается только видеокартами и процессором. Поэтому мы сейчас быстро пробежимся по техническим характеристикам и сразу перейдем к самому интересному — результатам тестов. Ну а подробности можно узнать на нашем сайте или в «Игромании» №6/2010 в статье «Экстремальные гонки. Тестирование компьютера Meijin Extreme SLI GTX 480».

Вверх головой

Систему собрали в знакомом нам корпусе SilverStone Fortress FT02B-W. Это длинный Full Tower с необычной компоновкой элементов. Материнская плата в нем развернута на 90 градусов, и все разъемы расположены не сзади, а вверху корпуса: не надо тянуться, чтобы подключить мышку или принтер. Сама конструкция сделана полностью из алюминия и охлаждается тремя 180-мм и одним 120-мм вентилятором.

Вместе веселее

В основе Meijin Extreme GTX 580 SLI лежит продвинутая материнская плата **ASUS P6T Deluxe V2** с мощным охлаждением и отличным набором слотов расширения. Во главе угла стоит топовый шестиядерный процессор **Intel Core i7-980X Extreme Edition** частотой 3,33 ГГц. Оперативной памяти под завязку — шесть планок DDR3-1333 общим объемом 24 Гб. Под хранение данных отведен зеркальный RAID-массив из пары 2 Тб жестких дисков. Система **Windows 7 Ultimate 64-bit** установлена на SSD **Intel X25-M** емкостью 80 Гб. Графическая подсистема набрана сразу двумя **GeForce GTX 580**. За звук отвечает дискретная плата **Creative X-Fi Titanium**. Дисковод — пишущий Blu-ray-привод от **LG**. Работает компьютер от 1200 Вт блока питания **Chieftec**.

В небеса

Для проверки Meijin Extreme SLI GTX 580 мы использовали тот же набор бенчмарков, что и при тестировании видеокарт, только тут у нас все-таки заработала игра «**Метро 2033**».

Meijin Extreme SLI GTX 580 — тот компьютер, который позволит выкрутить все настройки на максимум, включить погромче колонки и окунуться в виртуальный мир с головой. Понятие «тормоза в играх» ему не знакомо. В **3DMark Vantage** этот монстр выдает 35 965 очков, в **PCMark05** — 19 640. Сложнейший тест **Unigine Heaven Benchmark 2.0** он проходит со скоростью 60,3 кадра в секунду!

Игры на DX10 для Meijin Extreme SLI GTX 580 — легкая утренняя разминка. В **Devil May Cry 4** он показывает 430,5 fps, а в **Resident Evil 5** — 146,2 fps. DX11 компьютеру тоже нипочем. Ему покоряется даже устрашающе тяжелая «Метро 2033» — 47,2 fps при максимальных настройках. Про **Lost Planet 2** и **Aliens vs. Predator** и говорить как-то неудобно: 128,2 и 90,2 fps соответственно.

●●●

Meijin Extreme SLI GTX 580 — точно крутая железка. За 195 300 рублей Meijin предлагает машину, которой не страшны запредельные настройки в играх, сумасшедшие разрешения и максимальные уровни тесселяции или сглаживания. Что называется, купи компьютер — и пусть друзья обзавидуются. ● *Дмитрий Колганов*

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1680x1050	1920x1080
Devil May Cry 4 (DX10, SC2)		
SuperHigh, AF 16x, AA 8x	444,3	-
SuperHigh, AF 16x, AA 16x	430,5	-
Resident Evil 5 (DX10)		
High, AF 16x, AA 8x	149,2	146,2
High, AF 16x, AA 16x	143,4	146,7
Aliens vs. Predator (DX11)		
VeryHigh, AF 16x, AA 2x	117,2	105,3
VeryHigh, AF 16x, AA 4x	100,3	90,2
Lost Planet 2 (DX11, test A, SC2)		
Ultra, AF 16x, AA 8x	134,4	124,4
Ultra, AF 16x, AA 16x	133	128,2
Метро 2033 (DX11)		
VeryHigh, AF 16x, AA 8x	54,3	48,7
VeryHigh, AF 16x, AA 16x	57	47,2

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
11 366	10 619	30 624	19 640

3DMark Vantage

CPU	GPU	Overall
37 555	31 911	35 965

Unigine Heaven Benchmark 2.0

FPS	Overall
60,3	1520

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i7-980X Extreme Edition (ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L3-кэш 12 Мб) + кулер Cooler Master Hyper N620
- **Материнская плата:** ASUS P6T Deluxe V2 (ATX, Intel X58, Socket 1366, 6x DDR3-1066/1333/1600/1800/1866/2000 до 24 Гб, 3x PCIe 2.0 x16 (x16-x16-x1 или x16-x8-x8), PCIe x4, 2x PCI, FDD, IDE, 6x SATA 2, eSATA, RAID, 8x USB, FireWire, 2x GbLAN, 1x S/PDIF-out аудио)
- **Память:** 6x 4 Гб Kingston KVR1333D3N9/4G CL9 (DDR3, 1333 МГц, CL9)
- **Видеокарты:** 2x NVIDIA GeForce GTX 580 (1536 Мб, 2x DVI, mini-HDMI, PCIe 2.0 x16)
- **Накопители:** SSD Intel X25-M 80 Гб (SATA 2), 2x 2 Тб Western Digital WD2002FYPS (SATA 2, 7200 об/мин, 64 Мб)
- **Оптический привод:** LG BH10LS30 Black (DVD±R/RW, BD-R, DL, SATA)
- **Звуковая карта:** Creative X-Fi Titanium
- **Блок питания:** Chieftec CFT-1200G-DF (ATX, 1200 Вт)
- **Корпус:** SilverStone Fortress FT02B-W (ATX, 2x USB, аудио)
- **Дополнительно:** Agnitum Outpost Security Suite Pro, Windows 7 Ultimate 64-bit, кардридер
- **Цена на декабрь 2010 года:** 195 300 рублей!

+ ПЛЮСЫ +

+ мощнейшая начинка
+ отличный дизайн

— МИНУСЫ —

– очень высокая цена

ВТОРОЙ КРУГ

Тестирование видеокарты AMD Radeon HD 6850

Когда **AMD** представила линейку **Radeon HD 6800**, мы уже почти сдали в печать «Игромании» №12/2010 — и протестировать обе видеокарты, **HD 6870** и **HD 6850**, никак не успевали. Поэтому в прошлом номере мы изучили только старшую версию, а в этом рассказываем про младшую.

Скальпель

Как и старшая модель, HD 6850 основана на модифицированной версии кристалла **Cypress** — **Barts**. SIMD-блоков на нем осталось еще меньше, чем у HD 6870: 12 штук вместо 16. Соответственно, сократилось и число потоковых процессоров — с 1120 до 960 единиц. Текстурных блоков стало на 8 меньше — 48 штук. Снизилась и тактовая частота процессора: вместо 900 МГц кристалл работает на 775 МГц. А вот память почти не тронули. На HD 6850 стоит взрослая 256-бит шина и 1 Гб GDDR5, которая всего на 200 МГц медленнее, чем у HD 6870. То же касается и блоков растеризации: на месте все 32 штуки.

Отличий в архитектуре младшей и старшей версий нет. Radeon HD 6850 поддерживает стереоизображение HD3D, фильтрацию Morphological AA, улучшенные алгоритмы анизотропной фильтрации и антиалиазинга, а также оснащена модулем декодирования видео **UVD3** с поддержкой форматов VC-1, H.264, MPEG-2 (DVD), MVC и MPEG-4 (DivX, Xvid).

Сама карта на 2 см короче HD 6870, зато дизайн у них одинаковый — черные кирпичики с красными вставками. Система охлаждения точно такая же: тепловые трубки, радиатор, турбина. Единственное — сократилось количество контактов питания. HD 6850 потребляет 127 Вт, и ей хватает одной 6-pin вилки. Видеовыходы такие же, как и на HD 6870: два mini-DisplayPort 1.2, два DVI и один HDMI 1.4a. Все это позволяет подключить к одной видеокарте до шести мониторов разом, смотреть Blu-ray 3D и выводить изображение на телевизоры с поддержкой 3D Stereo.

Вариант

На тесты Radeon HD 6850 прислала компания **Sapphire**. Карта оказалась нестандартной — разработчики сменили кулер. Фирменный пластиковый кожух чем-то напоминает космический корабль: глянцевый черный цвет, серебристые вставки, затейливая штамповка. На процессор через две медные теплопроводные трубки опирается алюминиевый радиатор, сверху стоит 75-мм вентилятор.

Изменился и набор видеовыходов: один полноразмерный DisplayPort 1.2, HDMI 1.4a и два DVI. В остальном ничего нового, частоты процессора и памяти стандартные, никакого разгона.

Цена вопроса

Для тестов Radeon HD 6850 мы взяли материнскую плату **Foxconn Renaissance** на чипсете **Intel X58 Express**, поставили на нее процессор **Intel Core i7-920**, добавили три планки памяти **Kingston HyperX DDR3-1666** по 2 Гб каждая и установили операционную систему **Windows 7 Ultimate 64-bit**. Набор тестов выбрали стандартный: посмотрели, сколько очков карта набирает в синтетике **3DMark Vantage** и **Unigine Heaven Benchmark 2.0**, замерили скорость работы в DX10- и DX11-играх.

С подбором конкурентов для HD 6850 вышла накладочка. Официальная цена карты — 5500-6000 рублей. Но наша великая розница взвинтила ее до 7300-8000 руб-

Сравнительная таблица технических характеристик

Характеристика	AMD Radeon HD 6850	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5850	AMD Radeon HD 5830	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460
Ядро	Barts Pro	Barts XT	Cypress Pro	Cypress XT	GF100	GF104
Количество транзисторов	1,7 млрд	1,7 млрд	2,15 млрд	2,15 млрд	3 млрд	1,95 млрд
Техпроцесс	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм	40-нм
Количество потоковых процессоров	960 шт.	1120 шт.	1440 шт.	1120 шт.	352 шт.	336 шт.
Частота графического ядра	775 МГц	900 МГц	725 МГц	800 МГц	607 МГц	675 МГц
Частота потоковых процессоров	775 МГц	900 МГц	725 МГц	800 МГц	1215 МГц	1350 МГц
Тип, объем памяти	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб	GDDR5, 1 Гб
Частота памяти	4000 МГц	4200 МГц	4000 МГц	4000 МГц	3200 МГц	3600 МГц
Шина данных	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит	256 бит
Количество текстурных блоков	48 шт.	56 шт.	72 шт.	56 шт.	44 шт.	56 шт.
Количество блоков растеризации	32 шт.	32 шт.	32 шт.	16 шт.	32 шт.	32 шт.
Интерфейс	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16	PCIe 2.0 x16
Цена на декабрь 2010 года	7500 рублей	9300 рублей	7800 рублей	6700 рублей	7500 рублей	7000 рублей

Синтетические тесты

3DMark Vantage

Модель видеокарты	GPU	CPU	Overall	Соотношение
AMD Radeon HD 6850	12 596	16 499	13 365	100%
AMD Radeon HD 6870	**15 131**	16 493	**15 450**	116%
AMD Radeon HD 5850	14 832	17 597	15 427	116%
AMD Radeon HD 5830	12 781	17 594	13 720	103%
NVIDIA GeForce GTX 465	11 674	**42 636**	14 264	107%
NVIDIA GeForce GTX 460	12 556	40 963	15 188	114%

Unigine Heaven Benchmark 2.0

Модель видеокарты	FPS	Overall	Соотношение
AMD Radeon HD 6850	11,8	298	100%
AMD Radeon HD 6870	13,8	348	117%
AMD Radeon HD 5850	11,4	288	97%
AMD Radeon HD 5830	10,5	266	90%
NVIDIA GeForce GTX 465	16,7	421	141%
NVIDIA GeForce GTX 460	**16,9**	**426**	143%

Игровые тесты (кадров в секунду)

Название игры, настройки	AMD Radeon HD 6850	AMD Radeon HD 6870	AMD Radeon HD 5850	AMD Radeon HD 5830	NVIDIA GeForce GTX 465	NVIDIA GeForce GTX 460
Resident Evil 5 (DX10)						
High, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	93,9	**96,1**	92,4	74,5	83,7	83
High, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	86,8	89,6	**90,5**	67	76,4	76,2
Соотношение производительности	100%	103%	102%	79%	89%	88%
Devil May Cry 4 (SC2, DX10)						
SuperHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 8x	-	-	-	-	95,7	**101,3**
SuperHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 8x	92,6	**126,3**	114,8	77,7	93,3	93
Соотношение производительности	100%	136%	124%	84%	102%	105%
Aliens vs. Predator (Demo, DX11)						
VeryHigh, 1680x1050, AF 16x, AA 2x	32,5	**39,6**	32,2	24,4	33,1	32
VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 2x	29	**35,4**	33,3	21,7	29,3	28,5
Соотношение производительности	100%	122%	107%	75%	101%	98%
Соотношение цены	100%	124%	104%	89%	100%	93%
Соотношение производительности	100%	120%	111%	80%	97%	97%

лей. Вот и получается, что в России видеокарте приходится соревноваться не с какими-нибудь **GTX 460** 768 Мб и **GTS 450**, а с серьезными товарищами вроде **GTX 460** 1 Гб, **GTX 465** и **HD 5830** с **HD 5850**.

Удивительное рядом

Первый же тест, 3DMark Vantage, поставил Radeon HD 6850 на последнее место, даже слабенькая HD 5830 была на 3% быстрее. Unigine Heaven Benchmark 2.0 оказался чуть снисходительнее и вывел новую видеокарту выше HD 5850 и HD 5830. Но, как это бывает, синтетика — далеко не показатель.

В играх Radeon HD 6850 отработала на ура. В **Resident Evil 5** она обошла всех конкурентов от **NVIDIA** и уступила мизерные 2-3% только HD 6870 и HD 5850. В **Devil May Cry 4** видеокарты GeForce подтянулись и отработали уже наравне с конкурентом от AMD: разница составила 2-5%. То же самое произошло и с **Aliens vs. Predator**. И GTX 460, и GTX 465, и HD 6850 показывали в нем по 28-29 кадров в секунду — отличный результат.

●●●

Radeon HD 6850 оказалась на удивление быстрой. От старшей версии она отстает на 20% и уверенно держится на уровне GTX 460 и GTX 465. Но все впечатление портит цена в России. Если на Западе плата AMD обойдется ощутимо дешевле конкурентов, то у нас она на 500-1000 рублей дороже GTX 460. И это очень обидно, ведь HD 6850 действительно удалась. ● ***Дмитрий Колганов***

ЭКСПОНАТ

Тестирование корпуса Thermaltake Level 10

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Тип корпуса:** Full Tower
- **Материал:** алюминий
- **Материнские платы:** microATX, ATX
- **Отсеки 3,5 дюйма:** 6 внутренних
- **Отсеки 5,25 дюйма:** 3 внешних
- **Отсеки плат расширения:** 8
- **Комплектное охлаждение:** 1x 140-мм — передняя стенка, 1x 120-мм — задняя стенка, 2x 60-мм — жесткие диски
- **Панель ввода/вывода:** 4x USB 2.0, eSATA, аудио
- **Габариты:** 66,6x61,4x31,8 см
- **Вес:** 21,37 кг
- **Цена на декабрь 2010 года:** 24 000 рублей

В ассортименте любой компании есть так называемый имиджевый продукт. Обычно это что-то очень дорогое, функциональное, но не нужное простому пользователю. Вот, скажем, **Gigabyte GA-X58A-UD9**, которую мы тестировали в сентябрьском номере. Отличная материнская плата, огромное количество возможностей, но стоит заоблачных 17 000 рублей. Сегодня у нас на тестах еще один образец экстремального творчества — корпус **Thermaltake Level 10**, сделанный в сотрудничестве с **BMW Group DesignworksUSA** специально на десятилетие **Thermaltake**.

Тяжелая слава

Чтобы впечатлить неподготовленного пользователя, Level 10 хватит одной упаковки. Корпус лежит в ящике высотой с метр и весом 24 кг. К нам в офис его затаскивали втроем. Внутри все очень аккуратно: Level 10 проложен толстым слоем пенопласта, да еще и завернут в тряпичный чехол, чтобы не поцарапался. Когда корпус достали из коробки, посмотреть на это чудо собралась вся редакция. Такого еще никто не видел.

Level 10 сделан по принципам архитектуры открытых отсеков (Open Compartment Architecture), которая позволяет к любой части системы добраться за полминуты. На мощном основании базируется стойка высотой 666 и длиной 614 мм. На ней висят девять изолированных друг от друга отсеков. У каждого — своя крышка-дверца, откидываешь ее — и содержимое отсека как на ладони. Так можно добраться до дисководов, материнской платы, блока питания и жестких дисков. Для последних вообще выделено шесть обособленных контейнеров, расположенных друг под другом.

Корпус выполнен из толстого текстурированного алюминия и выкрашен в черный цвет. Темноту разбавляют белые фирменные логотипы и подсвеченная красная полоса на вертикальной стойке. Дополнительные разъемы и кнопки питания/перезагрузки расположены на лицевой стороне боковой стенки. Набор хороший: четыре USB, один eSATA и пара аудиопортов. Рядом с каждым из разъемов есть соответствующая иконка с красной подсветкой. Удивительно, но на корпусе нет индикаторов работы жесткого диска. На отсеках HDD стоят только светодиоды, отображающие наличие самого винчестера, а вот работает он или нет, они не сигнализируют.

Комплект поставки у Level 10 хороший. В небольшой черной коробочке, которая лежала в ящике вместе с корпусом, мы обнаружили набор необходимых винтиков,

стяжки для проводов, тряпочку для протирки корпуса, карабин с фирменным логотипом и, конечно же, инструкцию, переведенную на русский язык. За нее надо сказать отдельное спасибо: без руководства собрать Level 10 тяжело.

Не «раз, два, три»

Запихать оборудование и проложить проводочки в стандартном корпусе можно за полчаса. С Level 10 мы провозились больше полутора.

Следуя инструкции, сборку начали с материнской платы (для тестов взяли **MSI X58 Platinum** с заранее установленным процессором **Intel Core i7-920**, кулером **Cooler Master V6** и тремя планками оперативной памяти **Kingston HyperX DDR3-1666**).

Перво-наперво нужно открыть дверцу главного отсека и снять со стойки боковую крышку — под ней пройдут все провода. Для простоты сборки можно свинтить основание под материнскую плату, но это уже на ваш выбор. Мы, к примеру, завалили Level 10 на бок и сразу закрепили материнку прямо в корпусе. К сожалению, после этого нам не удалось закрыть крышку основного отсека: она уперлась в кулер. Как оказалось, в Level 10 нельзя ставить охлаждение выше 150 мм, а высота V6 — 165 мм. Пришлось снимать его и брать стандартную систему от Intel. Хорошо хоть материнскую плату отвинчивать не нужно было: на стойке корпуса прорезано специальное окошко, открывающее доступ к задней планке кулера.

Разобравшись с охлаждением, мы занялись видеокартой. Для проверки взяли длиннющую **AMD Radeon HD 5970** — поместилась без вопросов. С чем возникли проблемы, так это с комплектной системой охлаждения отсека. Инженеры Thermaltake поставили сюда два вентилятора, на вдув и на выдув. Начинаешь закрывать крышку — она упирается в первый кулер и дальше не идет. Приходится прижимать вентилятор пальцем — иначе никак.

Дальше по списку у нас был блок питания. В обычных корпусах он по направляющим заезжает в отсек и крепится там винтами. С Level 10 такая штука не прошла: наш **PowerColor PX-1000** ткнулся в соседний контейнер под 5,25-дюймовые устройства. Пришлось снимать отсек под БП целиком. Дел на полминуты: открутил два винтика, потянул на себя — и вот в руках коробка, в которую и надо вложить БП. Но даже так запихнуть в нее PX-1000 оказалось сложно. Внутри отсека нет направляющих, поэтому мы проталкивали БП силой и потом уже притягивали винтами.

Следующий пазл — дисководы. Для них есть три посадочных места: два закрыты заглушками, на одном стоит откидывающаяся крышка. Чтобы установить дисковод, нужно полностью снять крышку с отсека, задвинуть в него устройство и закрепить четырьмя винтиками. Вроде просто — ровно до того момента, пока не приходится возвращать крышку обратно: попасть в отверстия для петель очень сложно.

Зато жесткие диски установить — раз плюнуть. Надо только вытянуть нужный отсек, вложить в него HDD и вставить обратно до щелчка. Даже подключать ничего не требуется: к первым трем отделениям подведены нужные контакты. Продумано и охлаждение винчестеров. Отсеки полностью алюминиевые, между ними стоят радиаторы, а на первых двух еще и вентиляторы работают.

Ну и последнее — проводка. Боксы полностью изолированы друг от друга и соединяются только через стойку. Внутри нее и приходится тянуть кабели. Занятие это для терпеливых. Просто кинуть пучок проводов от блока питания, скажем, к материнке не получится. Придется протягивать каждый кабель в отдельности — и хорошо, если хватит длины. Из-за того, что соединение проходит не напрямую, а через стойку, каждый провод теряет сантиметров по пять. В итоге дотянуть питание до второй видеокарты сложно, а уж до самых нижних портов материнской платы и вовсе нереально.

Большой вопрос

После полуторачасовых мучений со сборкой наш восторг от Level 10 немного поутих. Честно говоря, мы не можем понять, как в корпусе за 24 000 рублей может быть столько мелких недочетов. Почему отсеков под жесткие диски шесть, а подключены только три из них? Почему крышка основного отсека упирается в вентиляторы? Почему через некоторое время дверцы начинают поскрипывать при открывании? Почему, наконец, человек, отдав столько денег, должен бегать в поисках длинных проводков? На все эти вопросы нет ответа.

От Thermaltake Level 10 остается ощущение недоработанности. Как будто дизайнеры сначала нарисовали корпус на листке бумаги, утвердили концепт и только потом задумались: а как это вообще все сделать-то? Нельзя в топовом корпусе оставлять столько изъянов.

Level 10 — это в первую очередь дизайнерский продукт, лицо компании. Относиться к нему серьезно, собирать на его основе игровую машину — безумие. За гораздо меньшие деньги **Lian Li**, **SilverStone**, **Cooler Master**, да и сама Thermaltake предлагают огромное количество куда более функциональных и продуманных корпусов.

●●●

Если вы работаете в дизайнерском бюро и хотите поразить окружающих шикарным видом своего компьютера, то можете не сомневаться: Level 10 произведет нужное впечатление. Только не рассказывайте никому про его недостатки. Когда покупаете корпус за 24 000 рублей, правду о нем должны знать только вы — для остальных он должен оставаться апофеозом дизайнерской мысли.

● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ

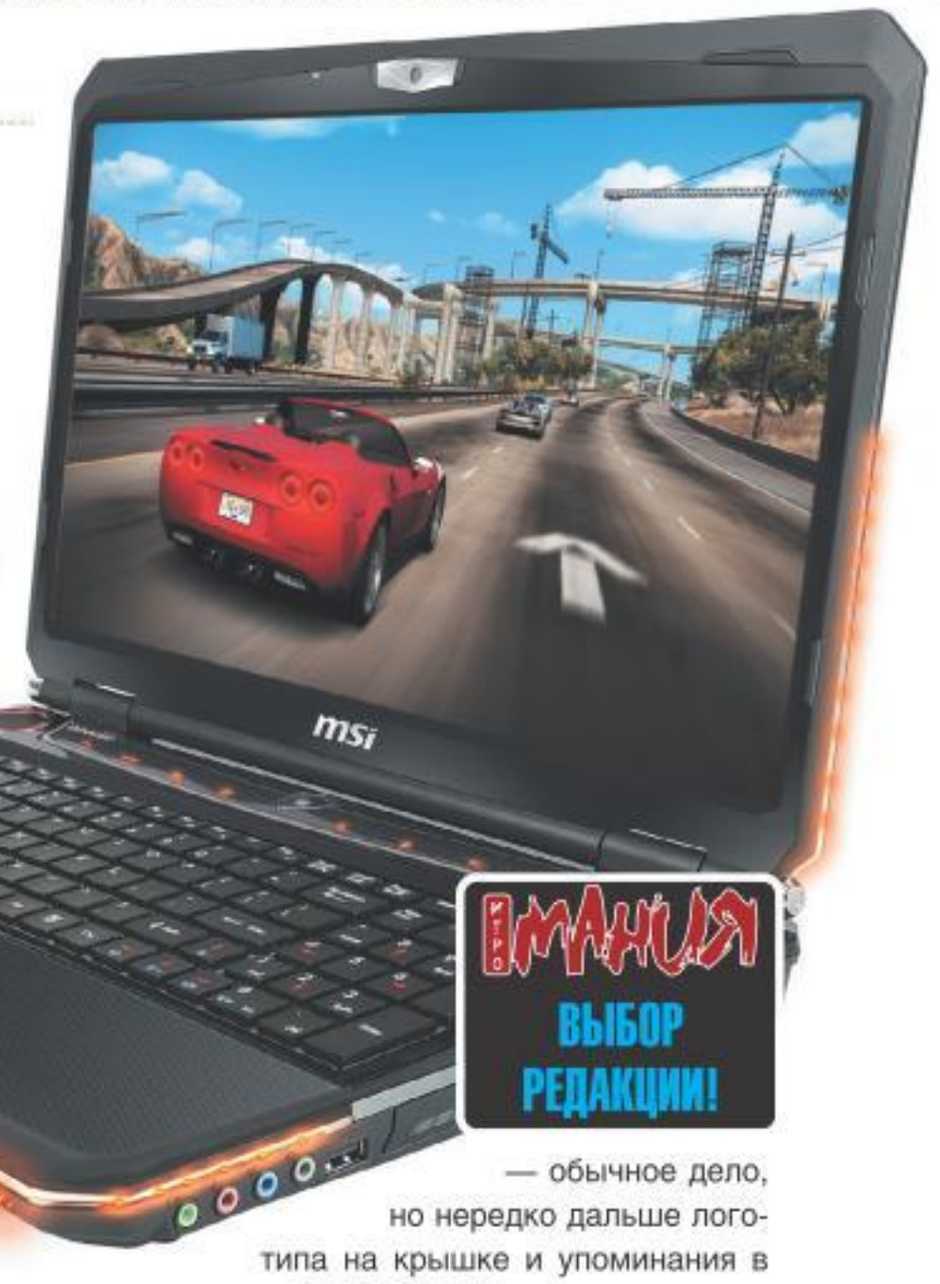
+ сногсшибательный внешний вид
+ хорошее охлаждение
+ удобная установка жестких дисков
+ боксы можно запереть на замок

– МИНУСЫ

– сложная сборка
– слишком большое расстояние между отсеками
– очень тяжелый
– ограничение по высоте на процессорные кулеры
– иногда дребезжит
– через какое-то время отсеки начинают скрипеть

КРАСНЫЙ ВОИН

Тестирование игрового ноутбука MSI GX660-242



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Процессор:** Intel Core i5-460M (2,53 ГГц, L3-кэш 3 Мб)
- **Оперативная память:** 2x 2 Гб DDR3-1066 МГц
- **Видеокарта:** AMD Mobility Radeon HD 5870, 1 Гб GDDR5 (700/4000 МГц GPU/VRAM)
- **Экран:** 15,6 дюйма (1366x768), LED-подсветка
- **Жесткий диск:** 500 Гб (7200 об/мин)
- **Привод оптических дисков:** DVD±RW DL
- **Звук:** поддержка High Definition, два динамика, сабвуфер, микрофон, поддержка S/PDIF
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11a/b/g/n, Bluetooth 2.1 + EDR
- **Основные разъемы:** 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, HDMI, VGA, GbLAN, eSATA, аудио
- **Аккумулятор:** литиево-ионный, 7800 мАч
- **Операционная система:** Windows 7 Home Premium 64-bit
- **Прочее:** кардридер, камера 2 Мп, клавиатура с цифровым блоком
- **Размеры:** 39,6x26,9x5,5 см
- **Вес:** 3,5 кг
- **Цена на декабрь 2010 года:** 46 000 рублей

Игровые ноутбуки **MSI** — частые гости на страницах нашего журнала, а все из-за того, что производитель ставит на них очень разумные ценники. К примеру, сегодня за 46 000 рублей MSI предлагает купить 15,6-дюймовый ноутбук **GX660** с **Core i5** и **HD 5870**. Что это за машина такая и почему столько стоит — сейчас разберемся.

Смена имиджа

По традиции начнем с дизайна. Последние года три в MSI использовали один и тот же корпус: правильные формы, черный цвет, красные вставки. Оформление выглядело не то чтобы плохо, но видеть одно и то же из года в год надоело. Дизайн GX660 разработан с нуля.

В этот раз у MSI получился какой-то невообразимый игровой монстр: ни одного прямого угла, затейливая штамповка на всем, чем только можно, и подсветка по периметру. Одна крышка чего стоит: она полностью сделана из черного глянцевого пластика, внизу — декоративная вставка «под карбон», в центре сходятся четыре штампованных линии, а посередине белым цветом горит логотип MSI.

Внутри ноутбук впечатляет не меньше: полноразмерная клавиатура с отдельным цифровым блоком, внушительных размеров тачпад, обрамленный пластиком под металл. В центре, прямо под экраном, здоровая кнопка включения в виде средневекового щита — тоже с белой подсветкой. В обе стороны от нее расходятся сенсорные кнопки. Завершают картину два здоровых динамика, опоясанных красными линиями.

И, конечно, самое главное — подсветка. Мы насчитали семь источников света. Три стоят на крышке (одна полоска около шарниров и две — по бокам дисплея), еще четыре — на передней части ноутбука. Все они горят приглушенным оранжевым цветом и мерцают в такт музыке, а полоски по бокам экрана еще и отображают уровень громкости.

Но самое приятное во всем этом — качественная сборка. Никаких скрипов, люфта или покачиваний экрана. Сделали на совесть.

Смотри и слушай

MSI GX660 выпускается в разных конфигурациях. У нас оказалась самая простая — GX660-242. Для дисплея этой модели использована обычная TN-матрица с максимальным разрешением 1366x768. Воротить нос не стоит — экран получился хорошим. MSI отказалась от глянцевого покрытия, однако контрастность дисплея и цветопередача на высоте. Конечно, есть проблемы с углами обзора: отклонился на 45 градусов — и половины экрана уже не видно, но, чтобы посмотреть фильм в компании пары друзей, хватит, а уж во время игры искажений и вовсе не заметно. Зато без глянцевого покрытия работать можно даже при ярком свете — никаких бликов.

Звук в GX660 чумовой. Расположение динамиков и конфигурацию звукового поля для MSI рассчитывали инженеры компании **Dynaudio**. Это профессионалы в мире аудио, две колонки этой фирмы стоят 25 000 рублей. Конечно, в мире ноутбуков громкие имена производителей акустики — обычное дело, но нередко дальше логотипа на крышке и упоминания в пресс-релизе дело не идет. С MSI GX660 все по-другому.

В этом ноутбуке три динамика: два над клавиатурой и один, низкочастотный, на днище. По словам MSI, специалисты Dynaudio провели огромную работу по расчету акустики корпуса и местоположения динамиков и добились идеального баланса. По данным компании, на настройку и тестирование в каждом диапазоне частот было потрачено более 1200 часов, и не зря — звук у GX660 потрясающий. Пожалуй, это первый на нашей памяти ноутбук, на котором действительно приятно слушать музыку, смотреть кино и играть. Он звучит настолько классно, что даже не верится.

Писателям посвящается

Клавиатуру для GX660 инженеры MSI подсмотрели у конкурентов. Она здесь островного типа — каждая кнопочка стоит на небольшом расстоянии от соседней. До недавнего времени такие клавиатуры использовали в основном **Sony** и **Apple**; сегодня они встречаются практически у всех компаний.

К такой клавиатуре придется привыкать: на ней сложно печатать, требуется точно попадать по каждой клавише. Зато в играх — никаких проблем. Кнопки настолько хорошо чувствуются, что перепутать их просто невозможно.

Сенсорная площадка тачпада большая, для 15,6-дюймового дисплея ее хватает с запасом. Рабочая область ограничена рамочкой, так что палец не вылетает. Расположение стандартное для всех ноутбуков с полноразмерным цифровым блоком: тачпад немного смещен влево, так как центрирован по ширине основного блока клавиатуры, а не по ширине корпуса. Текст набирать удобно, а вот в играх рука на автомате тянется к центру ноутбука. Неудачно расположены и кнопки: вместо раздельных клавиш MSI поставила качельку. Выглядит красиво, но работать дискомфортно, потому что в месте соединения кнопок качелька не прожимается и отчетливый клик получается только по краям.

Подключайся

MSI GX660 радует хорошим набором портов. Раньше инженеры умудрялись ставить на ноутбук всего пару USB и один USB/eSATA-combo, а здесь исправились. На левой стороне GX660 расположено два USB 3.0 (!), один USB 2.0, кардридер, а также редкий сегодня порт расширения ExpressCard/54. Правая грань чуть беднее: всего один USB,

ТОЛЬКО ТРОНЬ

Над клавиатурой GX660 размещен целый ряд сенсорных кнопок, на которые повешены очень полезные функции (перечислены слева направо).

- Программируемая клавиша «P1». На нее можно назначить любое действие или запуск программы.
- Кнопка активации Turbo, фирменной технологии MSI, которая чуть-чуть повышает частоты работы процессора и видеокарты (прирост частоты нашего Core i5-460M составил 133 МГц).
- Кнопка запуска функции «Cooler Booster», которая разгоняет систему охлаждения на полную мощь. Ноутбук ревет как раненый зверь, но при этом становится холодным как лед.
- Крайне полезная для игроков кнопка, отключающая клавишу «Windows» на клавиатуре.
- Клавиши-индикаторы включения и выключения модулей Wi-Fi и Bluetooth.
- Кнопка «Eco», переключающая режимы работы ноутбука.
- Клавиша отключения подсветки по периметру ноутбука.

Игровые тесты (кадров в секунду)

Настройки	1366x768
Devil May Cry 4 (DX10)	
High, AF 16x	114,42
High, AF 16x, AA 4x	102,18
Resident Evil 5 (DX10)	
High, AF 16x	51,3
High, AF 16x, AA 4x	36,5
Aliens vs. Predator (DX11)	
High, AF 16x	34,2
Lost Planet 2 (DX11)	
High, AF 16x	24,3

Синтетические тесты

PCMark05

CPU	Memory	HDD	Overall
7138	5583	6702	7833

Unigine Heaven Benchmark 2.0

FPS	Overall
9,6	242

аудиопорты и пишущий DVD-привод. Все остальные разъемы MSI вынесла на заднюю часть ноутбука — там расположены GbLAN, VGA, HDMI, eSATA, отверстие под кенсингтонский замок и вход для зарядки. Нам такая компоновка понравилась. То, что нужно (мышка, флэшка), всегда под рукой; то, что подключается один раз на все время работы (внешний монитор, зарядка, интернет-кабель), — подальше.

Помимо LAN, в GX660 есть еще два средства связи: модуль Wi-Fi с поддержкой протоколов вплоть до 802.11n и модуль Bluetooth 2.1 с EDR. А вот популярных WiMAX или 3G почему-то не оказалось, что для топового ноутбука как-то странно.

Железо

Ну а теперь о самом интересном — о железной начинке. В основе ноутбука лежит чипсет **Intel PM55 Express** — новая платформа, разработанная специально под мобильные процессоры Core i7, Core i5 и Core i3. По сути, это копия настольного **Intel P55**. Функции северного моста встроены в процессор, а южный чип отвечает за работу жестких дисков, USB и восьми линий PCIe.

Работает система под управлением **Intel Core i5-460M**. Это двухъядерный процессор частотой 2,53 ГГц с 3 Мб L3-кэша и поддержкой технологии Hyper-threading. Также в кристалл встроен двухканальный контроллер DDR3-памяти и 16 линий PCIe, которые обеспечивают работу дискретной графики.

В GX660 стоит самая быстрая мобильная плата **AMD — Mobility Radeon HD 5870**, хотя с настольным топом ее лучше не сравнивать. От взрослой HD 5870 осталась ровно половина: 800 потоковых процессоров, 40 текстурных блоков и 16 движков растеризации. Частота процессора — 700 МГц, а 1 Гб GDDR5 — 4000 МГц.

Оперативной памяти в GX660 — 4 Гб, под хранение данных отведен жесткий диск на 500 Гб. Его в MSI разделили на две части. Одну, с установленной **Windows 7 Home Premium 64-bit**, можно использовать для инсталляции игр и программ, другую — для складирования фильмов, музыки и фотографий.

При такой конфигурации ноутбук оказался на удивление тихим. MSI сделала настолько мощную охлаждающую систему из медных теплопроводных трубок, что вентилятору даже напрягаться не нужно: крутится себе на минимальных оборотах и никому не мешает. Если вдруг за окном будет +40°C и пассивная СО перестанет справляться, то можно будет нажать специальную кнопку на корпусе, и вентилятор раскрутится до максимальной скорости. Реветь он при этом будет как пылесос, зато охлаждать — отлично.

Настоящий компьютер

Ноутбук мы тестировали как взрослый компьютер: была и синтетика, и DX10-, и DX11-игры. К сожалению, мы не смогли запустить **3DMark Vantage** — бенчмарк почему-то никак не мог определить разрешение монитора и постоянно выдавал ошибку. Зато его родной брат, **PCMark05**, отработал как надо: ноутбук набрал в нем приличные 7833 очка. **Unigine Heaven Benchmark 2.0** также пошел без проблем, правда, местные красоты показывались со скоростью 9,6 fps.

С играми все было гладко. Максимальное разрешение дисплея — 1366x768, поэтому можно выкручивать настройки до предела. В **Resident Evil 5** и **Devil May Cry 4** ноутбук выдал 51,3 и 114,42 fps соответственно. DX11-игры его тоже не смутили: **Lost Planet 2** работала на скорости 24,3 fps, а **Aliens vs. Predator** показывал 34,2 fps, что для ноутбука — достойный результат.

Зацени

Как мы уже писали, MSI GX660-242 стоит 46 000 рублей. Это очень демократичная цена за компьютер подобной конфигурации: аналоги от **ASUS**, **Toshiba** или **Dell** с похожей начинкой обойдутся на 20-30 тысяч рублей дороже. Конечно, у нашего MSI GX660-242 слабоват дисплей: 1366x768 пикселей — это мало. Однако, добавив 3000 рублей, можно купить модель постарше, например **GX660-245** с разрешением 1920x1080.

●●●

Мы проработали с GX660 почти месяц, и расставаться с ним было очень обидно. Это действительно отличная машина на все случаи жизни. Мощнейшая начинка не ограничивает в выборе игр, емкий аккумулятор держит ноутбук почти три часа в офисном режиме и около часа — в игровом. При этом GX660 не слишком тяжелый: вместе с блоком питания и аккумулятором — около 4 кг. Да и пятилетняя гарантия — приятный бонус. Одним словом, GX660 — это «Выбор редакции». ● *Дмитрий Колганов*

+ ПЛЮСЫ +

+ мощная начинка
+ обоснованная цена
+ привлекательный дизайн
+ удобная клавиатура
+ потрясающий звук
+ хорошее охлаждение
+ пятилетняя гарантия

— МИНУСЫ —

- низкое разрешение экрана
- маленький объем жесткого диска

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

А вы уже купили себе новогодний подарок? Нет? Тогда мы идем к вам. Вернее, не мы, а компания **AMD** с **Radeon HD 6870** — своим новым способом опустошить кошелек. По поводу самой платы можно долго спорить, однако то, насколько обвалились после ее появления цены как на продукцию AMD, так и на карты конкурента, — уже повод для большой радости. Правда, поклонникам **GeForce** остается праздновать недолго: чипы **NVIDIA** дороже в изготовлении, демпинговать их вечно компания не сможет. Поторопитесь урвать себе коробку!

Основные изменения этого месяца:

- в бюджетных конфигурациях улучшим процессорный кулер, поставив вместо модели **Ice Hammer IH-3476WV** более тихую и эффективную **Ice Hammer IH-4300B**. Обновим и видеокарту: **Palit GeForce GTX 460 Sonic**, конечно, не «**Platinum**», однако обладает полноценной шиной памяти 256 бит и 1 Гб GDDR5;

- в конфигурациях «**Смерть тормозам**» и «**Займи, но купи**» установим значительно подешевевшую видеокарту **GeForce GTX 470**, на которую многие положили глаз еще летом;

- в конфигурации «**Тебя я видел во сне**» трудно что-либо улучшить, но резерв еще есть. Вот, например, можно прикупить модули памяти **Corsair Dominator GT** (CMT4GX3M2A2133C9) частотой 2133 МГц с таймингами 9-9-9-24 и кулером в комплекте. И... давно ли вы меняли мышиный коврик? Уже и не помните? Присмотритесь к **Razer Vespula**.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

ЦП: Intel Core i7-980X Extreme Edition (Socket LGA1366, ядро Gulftown, 3,33 ГГц, L2-кэш 1,5 Мб, L3-кэш 12 Мб) + кулер Noctua NH-D14 (алюминий + медь, 1x14 см, 1x12 см, 900-1200 об/мин, 13-20 дБ)	38 200
Системная плата: Gigabyte GA-X58A-UD9 (LGA1366, Intel X58 Express, 6x DDR3-800/1066/1333/2200 до 24 Гб, 7x PCIe x16 (SLI/CrossFireX), 2x SATA 3, 8x SATA 2, IDE, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB Combo, 2x IEEE 1394a, 2x LAN, аудио)	17 800
Память: 3x Kit 2x 2 Гб Corsair Dominator GT DDR3-2133 МГц PC3-17000 (CMT4GX3M2A2133C9)	18 765
Видеокарты: 3x ZOTAC GeForce GTX 480 1536 Мб GDDR5 (700/1401/3696 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, mini-HDMI)	47 400
Твердотельный накопитель: OCZ Colossus Series OCZSSD2-1CLS1T 1 Тб (SATA 2, кэш 128 Мб)	125 630
Жесткий диск: Seagate Barracuda XT ST32000641AS 2 Тб (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	7450
Оптический привод: Pioneer BDR-S05XLB (SATA, BD-ROM/R/RE DL, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW DL)	7200
Lian Li PC-P80 Armorsuit (mATX, ATX, eATX, 4x14 см, 1x12 см, 4x USB 2.0, FireWire, eSATA, аудио) + БП Ice Hammer IH-1600 W ULTRA (1600 Вт, 1x14 см, 1x8 см, 24 pin+4 pin+8 pin коннектор, 2x 6-pin разъем, 2x 8-pin разъем)	25 000
Клавиатура: Logitech G19 (проводная, 105 основных + 30 дополнительных клавиши, ЖК-экран 320x240, 2x USB-хаб)	7240
Мышь: Razer Mamba (5600 dpi, проводная/беспроводная) + коврик Razer Vespula	7500
Звуковая карта: ASUS Xonar HDAV1.3 Deluxe	9600
Колонки: Klegg Audio M8 501 (5.1, 5x 100 Вт + 100 Вт, 40-20 000 Гц, 95 дБ)	13 750
Мониторы: 3x Acer GD245HQ bid (TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², 3D Ready, DVI, D-sub, HDMI) + беспроводные стереоскопические очки GeForce 3D Vision	45 900
Со всеми наворотами:	**371 435**

ДО 35 000 РУБЛЕЙ

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	7450
Системная плата: ASRock 890FX Deluxe4 (Socket AM3, AMD 890FX+SB850, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800/1866 до 16 Гб, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 8x SATA Rev. 3, COM, 2x PS/2, eSATA, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	5500
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1230
Видеокарта: Palit GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (607/1215/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9499
Жесткий диск: 2 Тб Seagate Barracuda XT ST32000641AS (SATA 3, 7200 об/мин, 64 Мб)	6200
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group Epsilon 85Plus 600W (600 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 1x 6-pin 1x 6/8-pin, 1x 4-pin)	4700
Системный блок:	**35 259**
Мышь: Logitech Mouse Cordless Laser MX610 (1600 dpi, лазерная, беспроводная)	1320
Клавиатура: SVEN Multimedia EL 4004 (проводная, подсветка клавиш, 118 основных + 14 дополнительных клавиш)	1530
Колонки: SVEN IHOO T100 (5.1, 150 Вт, 40-22 000 Гц, 75 дБ)	5500
Монитор: LG Flatron W2363D (TN, 23 дюйма (1920x1080), 3 мс, 400 кд/м², 3D Ready, DVI, 2x HDMI, стереоколонки)	14 150
Системный блок и периферия:	**57 759**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1090T Black Edition BOX (ядро Thuban, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб)	2530
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 2 Гб GDDR5 Vapor-X (850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6501
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1230
Со всеми наворотами:	**68 020**

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

ЦП: Intel Core i7-870 OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	10 500
Системная плата: ASRock H55 Pro (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFireX, 5x SATA 2, IDE, COM, 2x PS/2, 7x USB 2.0, eSATA/USB-combo, FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3400
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1230
Видеокарта: Palit GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (607/1215/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9499
Жесткий диск: 2x 1 Тб Seagate Barracuda ST31000528AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	3960
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group Epsilon 85Plus 600W (600 Вт, 1x12 см, разборный 24+8+4 pin коннектор, 1x 6-pin 1x 6/8-pin, 1x 4-pin)	4700
Системный блок:	**33 969**
Мышь: Logitech MX 518 (1800 dpi, лазерная, проводная)	1520
Клавиатура: Logitech G15 (проводная, 105 основных + 23 дополнительных клавиши, USB-хаб)	3560
Колонки: Microlab X23 (5.1, 5x 14 Вт + 29 Вт, 30-20 000 Гц, 70 дБ)	4300
Монитор: ViewSonic VX2739wm (TN, 27 дюймов (1920x1080), 1 мс, 300 кд/м², 1200:1, DVI, D-sub, HDMI, 4x USB, стереоколонки 2x 2 Вт)	13 400
Системный блок и периферия:	**56 749**
Замена ЦП: Intel Core i7-875K OEM (ядро Lynnfield, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 8 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2000
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 2 Гб GDDR5 Vapor-X (850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	6501
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1230
Со всеми наворотами:	**66 480**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X2 555 OEM (ядро Callisto, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 1 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	3674
Системная плата: ASRock M3A770DE (Socket AM3, AMD 770, 4x DDR3-800/1066/1333/1600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, CrossFireX, IDE, 4x SATA 2, 2x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA, S/PDIF-out, LAN, аудио)	2150
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1230
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic 1 Гб GDDR5 (700/1400/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	6899
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3450
Системный блок:	**19 433**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KB-28G/R-1 (проводная, 104 основных + 12 дополнительных клавиш)	390
Колонки: Defender Avante X40 (2.1, 2x 8 Вт + 25 Вт, 5-20 000 Гц)	2000
Монитор: BenQ V2400 Eco (TN, LED-подсветка, 24 дюйма (1920x1080), 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, HDMI, D-sub, аудио)	8400
Системный блок и периферия:	**30 873**
Замена ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	2126
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1000
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1230
Со всеми наворотами:	**35 229**

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel

ДО 20 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-530 (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 2,93 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	4225
Системная плата: ASRock H55DE3 (Socket LGA1156, Intel H55, 4x DDR3-1066/1333/1600/1866/2133/2600 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, CrossFire X, 4x SATA 2, 1x PS/2, 4x USB 2.0, 2x eSATA/USB, S/PDIF-out, LAN, D-sub, DVI, HDMI, аудио)	2650
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1230
Видеокарта: Palit GeForce GTX 460 Sonic 1 Гб GDDR5 (700/1400/3600 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	6899
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3450
Системный блок:	**20 484**
Мышь: Genius Ergo T555 Laser Silver (1600 dpi, лазерная, проводная)	980
Клавиатура: Oklick 780L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных и 33 дополнительных клавиши)	715
Колонки: Microlab M-960 (5.1, 5x 8 Вт + 22 Вт, 55-20 000 Гц, 80 дБ)	3000
Монитор: Samsung P2350 (TN, 23 дюйма (1920x1080), 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, DVI, D-sub)	8700
Системный блок и периферия:	**33 879**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	2675
Замена видеокарты: Palit GeForce GTX 460 Sonic Platinum 1 Гб GDDR5 (800/1600/4000 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, VGA, HDMI)	1000
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9-2G)	1230
Со всеми наворотами:	**38 784**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Phenom II X4 955 OEM (ядро Deneb, Socket AM3, 3,2 ГГц, L2-кэш 2 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Ice Hammer IH-4300B (алюминий + медь, 9 см, 1700-3000 об/мин, 17-27 дБ)	5800
Системная плата: ASRock 870 Extreme3 (Socket AM3, AMD 870, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/1800 до 16 Гб, 2x PCIe x16 (CrossFireX), 2x PCIe x1, 2x PCI, 5x SATA Rev. 3, PS/2, 2x USB 3.0, 6x USB 2.0, eSATA, 2x FireWire, S/PDIF-out, LAN, аудио)	3400
Память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1230
Видеокарта: Palit GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (607/1215/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9499
Жесткий диск: 500 Гб Seagate Barracuda ST3500418AS (SATA 2, 7200 об/мин, 16 Мб)	1350
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3450
Системный блок:	**25 409**
Мышь: A4Tech XL-750BH (3600 dpi, лазерная, проводная)	650
Клавиатура: A4Tech KX-6MU-R slim (проводная, 104 основных + 13 доп. клавиш)	715
Колонки: SVEN STREAM Mega (2.0, 2x 60 Вт, 35-27 000 Гц)	4300
Монитор: BenQ MK2442 (TN, 23,6 дюйма (1920x1080), 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub, HDMI, SCART, S-Video, композитный, компонентный, стереоколонки 2x 5 Вт, ТВ-тюнер)	9400
Системный блок и периферия:	**40 474**
Замена ЦП: AMD Phenom II X6 1055T (ядро Thuban, Socket AM3, 2,8 ГГц, L2-кэш 3 Мб, L3-кэш 6 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1650
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 1 Гб GDDR5 Vapor-X (850/850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1971
Дополнительная память: Kit 2x 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9K2/4G)	1230
Со всеми наворотами:	**45 325**

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

ДО 25 000 РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-550 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	5200
Системная плата: Gigabyte GA-P55-US3L (ATX, Socket LGA1156, Intel P55, 4x DDR3-800/1066/1333/1600/2200 до 16 Гб, 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 4x PCI, CrossFireX, IDE, 8x SATA 2, 8x USB 2.0, S/PDIF-out, S/PDIF-in, 2x PS/2, COM, LPT, LAN, аудио)	2950
Память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1230
Видеокарта: Palit GeForce GTX 470 1280 Мб GDDR5 (607/1215/3348 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	9499
Жесткий диск: 1 Тб Seagate Barracuda ST31000528AS (SATA 2, 7200 об/мин, 32 Мб)	1980
Оптический привод: NEC AD-7243S-0B LF (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD-R/RW, DL)	680
Корпус: Cooler Master CM Elite 334 (ATX, 1x12 см, 2x USB, аудио) + БП FSP Group FSP500-60GLN 500W (500 Вт, 1x12 см, разборный 24+4 pin коннектор, 1x 6-pin, 1x 4-pin)	3450
Системный блок:	**24 989**
Мышь: Genius Ergo 555 Laser (3200 dpi, лазерная, проводная)	1160
Клавиатура: Oklick 770L Multimedia Keyboard (проводная, 104 основных + 30 доп. клавиш)	900
Колонки: Microlab Solo 7C (2.0, 2x 55 Вт, 50-31 000 Гц, 85 дБ)	6700
Монитор: Samsung SyncMaster BX2450 (TN, LED, 24 дюйма (1920x1080), 2 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub, 2x HDMI)	11 000
Системный блок и периферия:	**44 749**
Замена ЦП: Intel Core i5-650 OEM (ядро Clarkdale, Socket LGA1156, 3,2 ГГц, L2-кэш 512 Кб, L3-кэш 4 Мб) + кулер Cooler Master Hyper 212 Plus (алюминий + медь, 12 см, 600-2000 об/мин, 13-32 дБ)	1700
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 5870 1 Гб GDDR5 Vapor-X (850/850/4800 МГц, PCIe 2.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1971
Дополнительная память: 2 Гб DDR3-1333 МГц Kingston PC10666 (KVR1333D3N9/2G)	1230
Со всеми наворотами:	**49 650**

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ЖЕЛЕЗО

Железный гуру Дмитрий Горячев разбирает письма читателей, дает советы, размышляет о состоянии индустрии, подмечает интересные тенденции и задает неудобные вопросы представителям разных компаний

Дмитрий Горячев

Недавно купил себе телевизор высокой четкости. Тут же встала проблема замены DVD-плеера на что-то более современное. В магазине наткнулся на HD-медиаплеер. Расскажите, пожалуйста, об этих устройствах. Можно ли, например, на них просматривать выпуски «Видеомании»?

HD-медиаплеер — это универсальный плеер, который может проигрывать с жесткого диска разнообразный мультимедийный контент: видео, аудио, фото. Многие плееры работают с USB-накопителями и имеют доступ в Сеть. Медиаплеер стоит гораздо дешевле компьютера, обеспечивая при этом очень качественные звук и изображение. А главное, медиаплеером куда удобнее пользоваться. Сейчас такие устройства как раз вытесняют и DVD-, и Blu-ray-плееры, диски к которым стоят дорого, а ассортимент ограничен.

Моделей на рынке великое множество. Первое, что нужно учесть: если у вас телевизор высокой четкости с Full HD-разрешением 1920x1080, то вам необходим медиаплеер со встроенным SATA-диском либо возможностью подключения внешних дисков через интерфейс SATA или eSATA. Обычный USB-разъем тут не подойдет — его пропускной способности может не хватить, и тогда фильмы в высоком разрешении будут тормозить при просмотре. Далее следует подумать, какой функционал вам нужен: есть медиаплееры с возможностью проигрывать диски (DVD и Blu-ray), со встроенным торрент-клиентом (они способны самостоятельно качать фильмы). Некоторые модели могут даже записывать на жесткий диск телепередачи — такие устройства даже плеерами назвать сложно, это настоящие медиакомбайны.

Современные HD-медиаплееры поддерживает практически все форматы видео, включая достаточно экзотические. Но перед покупкой все-таки стоит прочитать все спецификации, потому что иногда случаются неприятные сюрпризы. Например, устаревший чип Realtek SCORPIO RTD1282 не поддерживает популярный кодек H.264 (он же AVC), который любит использовать «Видеомания». Однако такие случаи редки. Гораздо чаще медиаплееры отличаются друг от друга лишь внешним видом и программным обеспечением, начинка у них практически идентичная.

Перед загрузкой компьютера появляется сообщение: «CMOS checksum error — Defaults loaded» и каждый раз сбивается время и дата. Подскажите, в чем проблема?

У вас села батарейка BIOS — с такой бедой рано или поздно сталкивается любой компьютер. В выключенном состоянии он отсчитывает время вовсе не по волшебству — за это отвечает маленькая батарейка на материнской плате, такая блестящая металлическая круглая плоская «таблетка» диаметром 20 мм. Найти ее несложно, а крепится она обычной прижимной пружинкой. Просто замените севшую батарейку на новую типа CR2025, CR2035 или CR2032.

Кстати, ваша проблема ставит в тупик даже опытных пользователей компьютера. В интернете с незапамятных времен гуляет длинный стишок на эту тему:

Юзер вдруг повесил нос —
Сдохла батарейка CMOS.
«Нужен тут специалист», —
Юзер обратился в «Вист».
Батарейку там продали,
Устанавливать не стали.
Не сказали даже как.
А зачем? Такой пустяк!
Юзер взял системный блок,
Крышку снял, а что там? Ток!
Пятьдесят ампер — бурда,
Оклемаюсь, ерунда!
Пять часов внутри крутил,
Батарейку прицепил.
Крышку (два часа работы)
Прикрутил (наоборот),
Кнопку POWER нажал —
Вентилятор завизжал,
Комп работает, но факт —
Явно что-то там не так.
После множества проблем
Добрался до IBM.
С умным видом говорит:
«Тут компьютер ваш шалит!
Вышлите из США
Группу техномонтажа...»
Прибыли профессора, хакеры, программера,
Аппаратчики, наладчики и дебагеры-отладчики,
Пара ламеров знакомых,
Даже юзер с format.com'ом.
Разбирались года два,
Прямо кругом голова!
Все работает нормально,
Проверяли капитально.
Так дошли бы все до ручки,
Да сисопа-самоучку
Осенила мысль одна,
Очень умная она:
«В этой сказке нет порядка,
Здесь ошибка, опечатка!
Кто-то против всяких правил
SIMM на BIOS переставил,
Заменил здесь RAM на ROM —
И настал большой облом!
А причина — наповал:
Глупый юзер шуровал!»

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО СОСТАВЛЕНИЮ ВОПРОСОВ

Двадцать четыре часа в сутки я мысленно с вами — в остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hotline@igromania.ru. В теме сообщения сделайте пометку «Горячая линия» или «Совет читателя» — так мне будет легче найти ваше письмо в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Если с компьютером возникла какая-то неполадка, подробно расскажите, что происходило с ним до и после: какие программы устанавливались и удалялись, менялись ли комплектующие, скакало ли напряжение и т.д. Не забудьте указать конфигурацию системы и версии установленных драйверов — чем детальнее описана проблема, тем больше вероятность, что мы ее решим.

Обратите внимание, что мы не отвечаем на вопросы, связанные с вылетающими и зависающими играми, контентными патчами, внутриигровыми багами, сохранениями, уровнями сложности. Для всего этого, сами понимаете, есть форумы и служба поддержки.

Возникла необходимость в электронном переводчике. Посоветуйте, какой лучше?

Вопрос, конечно, с подвохом. Однозначного ответа нет, все зависит от объемов текстов, их специфики, от того, насколько хорошо вы переводите сами и что вам нужно получить на выходе.

Если с языком туго и вы не можете доработать текст напильником, то выбирайте платный переводчик «**ПРОМТ**». Он хорош, чтобы выяснить, о чем идет речь в тексте, который вы совсем-совсем не понимаете. Правда, адекватно переводить что-либо сложнее школьных сочинений «ПРОМТ» пока не готов: иногда его тексты совершенно нечитабельны, нить повествования упущена. Да и как словарь его использовать проблематично, некоторых значений слов «ПРОМТ» не знает вовсе. Загнать текст в тестовую форму и посмотреть, что получится на выходе, всегда можно на сайте **Translate.ru**.

Тем, кто уже умеет переводить самостоятельно и на достаточно хорошем уровне, можно посоветовать платный словарь **ABBYY Lingvo**. Он работает не с текстами, а с отдельными словами, зато предлагает десятки значений, британский и американский варианты написания, оперирует словами из самых разных областей жизни. У Lingvo тоже есть сервис перевода в онлайне — ***lingvo.abbyyonline.com/ru/en-ru***.

Еще можем посоветовать интернет-версию словаря «Мультитран» — **Multitran.ru**. Она одновременно и хороша, и плоха тем, что дополнительное значение слова может добавить на сайт любой. С одной стороны, это помогает подобрать нужную тональность, с другой — нет никакой гарантии, что такое значение действительно существует.

Если вам нужен одновременно и словарь, и переводчик, то советуем бесплатный облачный сервис «**Google Переводчик**» (***http://translate.google.ru***). По функционалу он схож с «ПРОМТом» — тоже старается выдать как можно более связный текст. При этом если ввести в поле перевода одно слово, то сервис перейдет в режим словаря и выдаст все известные значения. Базу данных «Google Переводчика» тоже могут пополнять сами пользователи, но это, опять-таки, палка о двух концах. Кроме того, «Переводчику» не хватает поддержки тематических словарей и, пожалуй, более дружелюбного интерфейса. ■

Термоядерный редактор

СОЗДАНИЕ МОДИФИКАЦИЙ ДЛЯ FALLOUT: NEW VEGAS

Не прошло и месяца с момента релиза постъядерной RPG **Fallout: New Vegas**, как разработчики выпустили для нее мощнейший комплексный редактор **Garden of Eden Creation Kit** (сокращенно **G.E.C.K.**). Используя этот замечательный во всех смыслах инструмент, можно перекроить чуть ли не всю игру, начиная от локаций и заканчивая квестами.

В рамках сегодняшней статьи мы поговорим о создании простейших модификаций — научимся редактировать параметры некоторых предметов, добавлять различные объекты на карту, а также видоизменять ландшафт местности.

ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Скачайте архив с редактором со специальной странички на сайте **Bethesda Softworks** (***http://fallout.bethsoft.com/eng/downloads/geck.html***) и распакуйте его в корневой каталог с установленной игрой. После этого запустите исполняемый файл **Geck.exe**.

Перед началом работы необходимо подключить к редактору так называемый мастер-файл, содержащий различные данные игры. Выполните команду **File/Data**, в открывшемся диалоговом окне дважды щелкните по файлу **FalloutNV.esm** и нажмите кнопку **OK**. В течение нескольких минут программа подгрузит модели, скрипты, звуки, спецэффекты и другие необходимые для работы файлы.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ПАРАМЕТРАМИ

Пожалуй, самое простое, что можно сделать в **G.E.C.K.**, — модифицировать параметры различных игровых объектов (предметов, персонажей, декораций, источников света, спецэффектов и т.д.). Чем мы с вами сейчас и займемся. Начнем с орудий убийства.

Перейдите в окно **Object Window**, по умолчанию расположенное в левой части программы, выберите из списка категорию **Items** и раскройте ее содержимое двойным щелчком левой кнопки мыши. Вашему взору откроется свыше десяти дочерних по отношению к блоку Items групп, но пока нас интересует только одна из них — **Weapon**. Стоит вам выделить эту запись, как все представленные в **Fallout: New Vegas** боевые инструменты мигом будут подгружены в таблицу напротив.

Выберите любой элемент, например **DLC05AlienRifle**, щелкните по нему правой кнопкой мыши и в контекстном меню выберите пункт **Edit**. На передний план выйдет окно **Weapon**, в котором, собственно, и редактируются различные оружейные параметры. Рассмотрим предназначение основных атрибутов и начнем, пожалуй, с характеристик, стоящих особняком от остальных:

Name — внутриигровое название оружия;

Object Effect — визуальный эффект, который будет применен к пораженной из данного оружия цели;

Ammunition — тип используемых боеприпасов;

Clip Rounds — вместимость обоймы;

Skill — требуемый навык;

Strength Req — минимальные требования к физической силе главного героя, одной из основных S.P.E.C.I.A.L.-характеристик.

Наибольший интерес для нас представляют параметры из вкладки **Game Data**:

Weight — вес оружия в килограммах;

Health — характеристика, определяющая прочность оружия;

Fire Rate — число выстрелов в секунду (скорострельность);

Spread — разброс пуль;

Min Spread — минимальный разброс пуль, определяет точность оружия;

Crit Dmg — добавочный урон, который приплюсовывается к базовому при критическом попадании;

Crit Effect — визуальный эффект, который будет применен к пораженной из данного оружия цели в случае критического попадания;

Value — стоимость оружия в бутылочных крышках;

Damage — урон от одного выстрела;

Ammo Use — количество патронов, расходуемое за один выстрел;

Crit % Mult — множитель, определяющий вероятность нанесения критического удара.

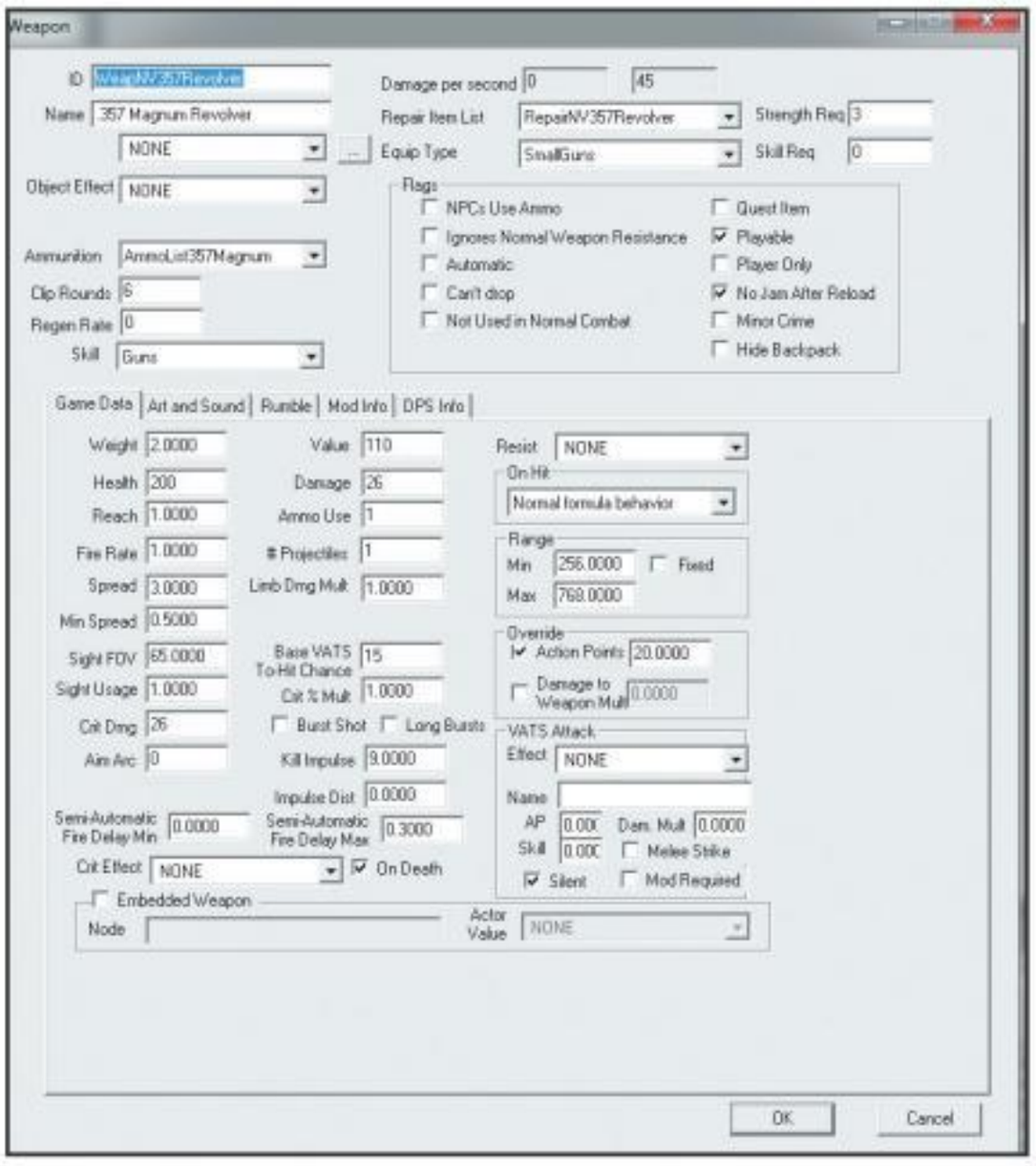
Еще несколько заслуживающих внимания атрибутов прописалось в группе **Flags**.

NPCs Use Ammo — будучи активированным, этот параметр обязывает персонажей, управляемых компьютером, использовать боеприпасы из своего инвентаря (по умолчанию опция отключена);

Automatic — чтобы зациклить огонь, необходимо и достаточно отметить галочкой этот пункт: до тех пор, пока вы будете удерживать клавишу стрельбы, выстрелы из оружия будут производиться автоматически;

Playable — стоит вам только деактивировать эту опцию, и игрок уже никогда не сможет взять в руки и использовать это оружие;

Player Only — если вы хотите, чтобы только игрок мог использовать данное оружие, смело ставьте флажок рядом с этим пунктом;



Модифицируя параметры различных игровых предметов (в частности, оружия), можно добиться поистине впечатляющих результатов.

No Jam After Reload — оружие частенько заклинивает при перезарядке? Отметьте галочкой этот пункт и забудьте о проблеме раз и навсегда.

ЯДЕРНЫЕ ПУСТОШИ

Полученных знаний хватит, чтобы усложнить/упростить игру или, скажем, просто привести параметры некоторых стволов в соответствие с суровыми жизненными реалиями. Только не забывайте про баланс.

Когда закончите правки, сохраните изменения, кликнув по кнопке **OK** в правом нижнем углу окна **Weapon**. Чтобы сохранить свою первую модификацию в виде плагина, который можно будет прикрутить к игре, выполните команду **File/Save**, в появившемся диалоговом окне в поле **Имя файла** введите произвольное название на английском языке (например, **Mania_weapon**) и нажмите кнопку **Сохранить**. Для тестирования свежеиспеченного мода в игре запустите исполняемый файл **FalloutNVLauncher.exe** из корневого каталога с установленным Fallout: New Vegas, в появившемся окне щелкните по кнопке **Data Files** и отметьте галочкой свой **ESP**-плагин.

Наверняка после улучшения характеристик представленного в игре оружия многие из вас захотят поэкспериментировать и с параметрами боеприпасов, проживающих в категории **Items/Ammo** библиотеки объектов (Object Window). Специально на этот случай вот их основные характеристики:

Name — имя, отображаемое в игре;

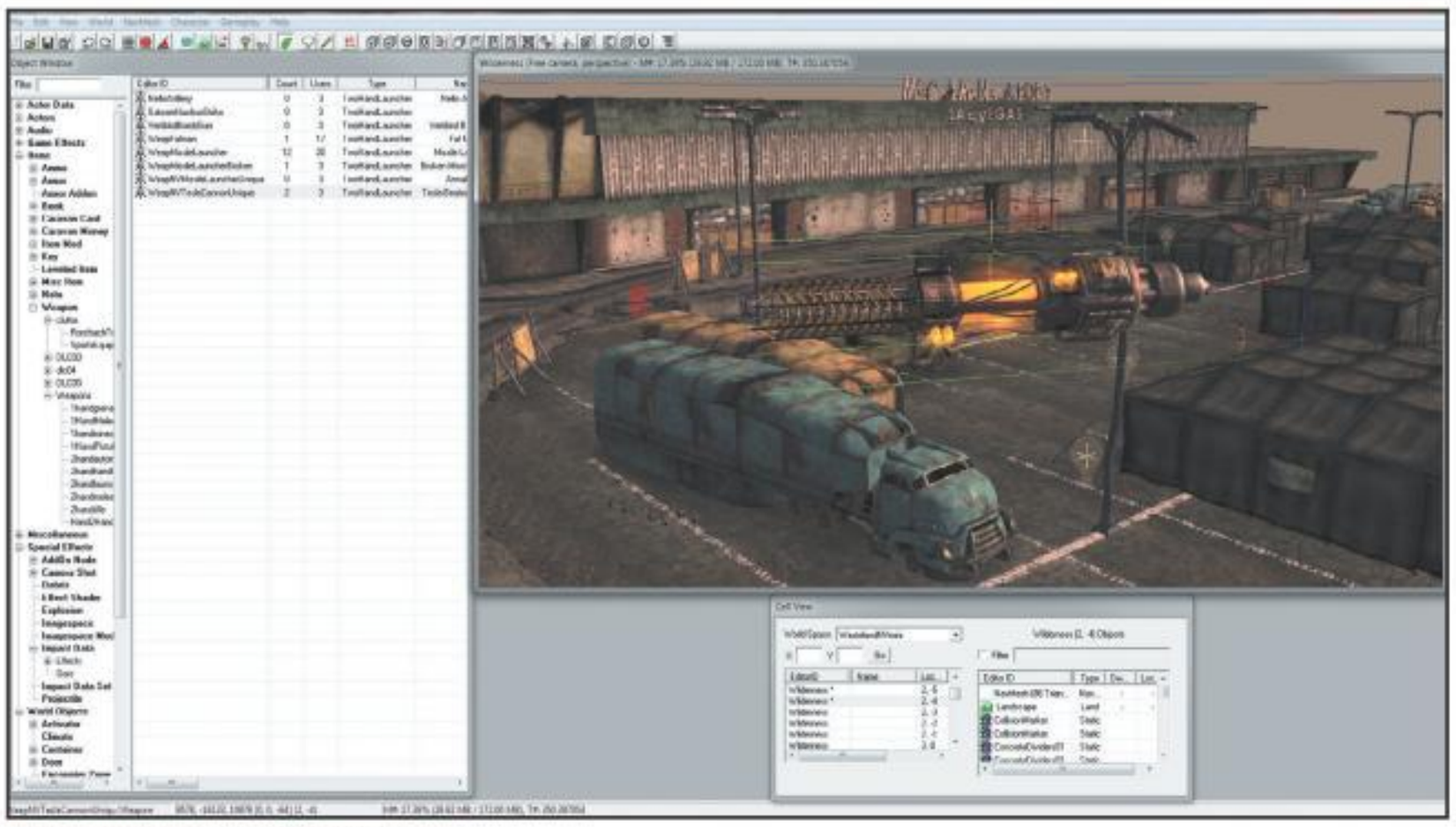
Short name — сокращенное внутриигровое название;

Value — стоимость в бутылочных крышках;

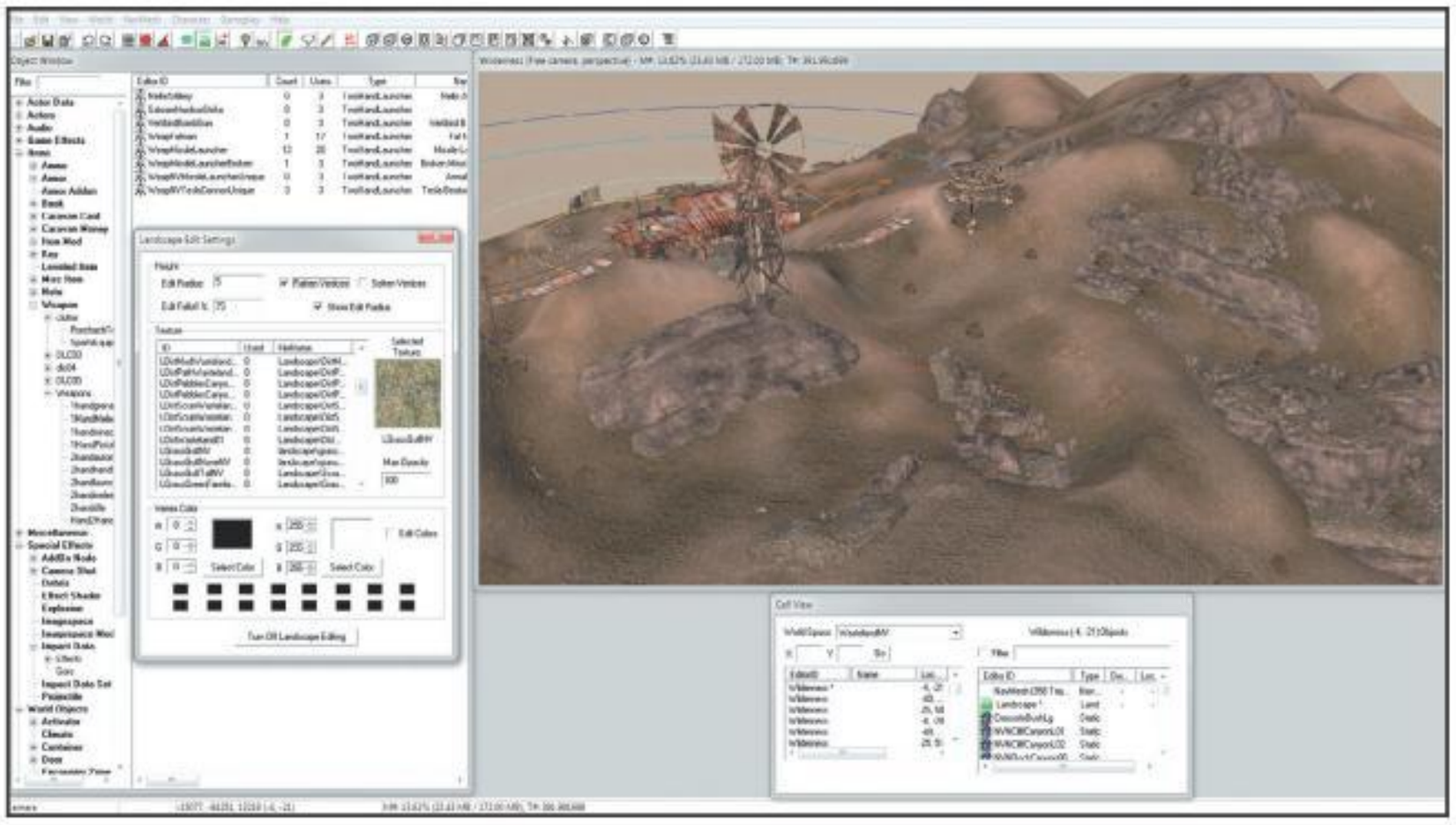
Weight — вес в килограммах;

Speed — скорость полета снаряда;

Clip rounds — количество патронов в упаковке.



Добавляем различные объекты на карту.



Осторожно: ведутся ландшафтные работы!

РАБОТА С ОБЪЕКТАМИ

Переходим к более серьезным вещам. Научимся размещать различные элементы (здания, персонажей, оружие, источники звука, системы частиц и т.д.) на карте и производить над ними несложные манипуляции.

Выберите нужное игровое пространство (область карты) из раскрывающегося списка **World Space** в браузере локаций **Cell View** (по умолчанию находится в правой части программы под окном 3D-вида **Render Window**). Затем щелкните правой кнопкой мыши по любой табличной записи в левой части окна, в выпадающем меню выберите пункт **View** и подождите, пока редактор подгрузит выбранную вами местность со всеми расположенными на ней объектами в окно визуализации Render Window. В зависимости от быстродействия компьютера на это может уйти от нескольких секунд до нескольких минут.

Посмотрим, как обстоят дела с навигацией в окне 3D-вида. Перемещение камеры по карте производится при помощи мыши с зажатой средней кнопкой. Масштаб изображения регулируется колесиком. Для поворота или изменения угла наклона камеры необходимо зажать клавишу **Shift** и передвинуть мышь влево/вправо или вверх/вниз.

Добавление объектов на сцену в G.E.C.K. выполняется по знакомому всем принципу drag and drop. Раскрываете нужную категорию объектов в окне **Object Window** (допустим, **World Objects/Tree**), хватаете левой кнопкой мыши за любой элемент в таблице напротив (скажем, **WhiteOak01**) и перетаскиваете его в окно перспективы. Отпускаете левую кнопку — модель появляется на карте.

Перед тем как двигаться дальше, немного отвлечемся и разберем содержимое наиболее часто используемых категорий объектов из здешней библиотеки (окно Object Window):

Actors/Creature — разномастные животные, монстры и роботы;

Actors/NPC — гуманоидные персонажи, управляемые компьютером;

Audio — звуки и музыкальные композиции;

Items/Ammo — боеприпасы всех калибров;

Items/Armor — броня (в том числе силовая) и другие защитные костюмы;

Items/Weapon — оружие разрушения (пистолеты, автоматы, снайперские винтовки, энергетическое оружие, гранаты, ракетницы, ножи, бензопилы, топоры);

Special Effects — коллекция спецэффектов (огонь, дым, свечение);

World Objects/Container — хранилища предметов (сундуки, металлические контейнеры, шкафчики);

World Objects/Door — сотни дверей;

World Objects/Furniture — предметы интерьера (столы, стулья, кровати, диваны, терминалы управления);

World Objects/Light — источники света;

World Objects/Movable Static — подвижные объекты;

World Objects/Placeable Water — вода;

World Objects/Tree — деревья;

World Objects/Static и **Static Collection** — солидная коллекция неподвижных конструкций (тут вам и архитектурные сооружения, и фрагменты дорог, и статичные транспортные средства, и различные заграждения, и какая-то растительность, и много чего еще).

МАНИ ПУЛЯТОР

Разберемся, как манипулировать размещенными на уровне объектами. Чтобы установить новое местоположение элемента в горизонтальной плоскости, щелкните по нему левой кнопкой мышки (для выделения), ухватитесь за произвольную часть модели и переместите мышь с зажатой левой кнопкой.

Для перемещения объекта вдоль одной из координатных осей проделайте те же самые действия, предварительно зажав клавишу **X**, **Y** или **Z** на клавиатуре. Поворачивается объект движением мыши с зажатой правой кнопкой (или **ПКМ+Z** (X/Y), если речь идет о какой-то конкретной оси).

Чтобы создать точную копию выделенного элемента, воспользуйтесь комбинацией клавиш **Ctrl+D**. Для удаления выделенной конструкции нажмите клавишу **Delete**. При желании можно даже отмасштабировать помещенный на уровень объект, то есть изменить его габариты. Зажимаете клавишу **S**, выделяете модельку, кликаете по ней левой кнопкой мыши и, не отпуская, перемещаете мышь вверх или вниз. Карликовые супермутанты и псины-переростки, деревья высотой с небоскребы и миниатюрные копии достопримечательностей Нью-Вегаса выглядят забавно.

Нередко перетаскиваемые в окно визуализации объекты оказываются висящими в воздухе (или даже уходят под землю), в результате чего приходится долго и мучительно корректировать их положение в пространстве... если не знать о существовании своеобразной палочки-выручалочки — функции автоматической привязки объекта к расположенной под ним поверхности. Стоит только нажать клавишу **F**, как выделенный объект тотчас опустится с небес на землю.

ЛАНДШАФТНЫЙ ДИЗАЙН

Теперь, когда вы научились работать с объектами, можно поупражняться и в ландшафтном дизайне. Нажмите клавишу **H**, чтобы перейти в режим редактирования поверхности. На передний план выйдет окно **Landscape Edit Settings**, в котором настраиваются основные параметры ландшафта.

Чтобы сформировать возвышенность/низменность, задайте нужный радиус захвата кисти в поле **Edit Radius**, например **10**, после чего перейдите в окно 3D-вида, наведите курсор на подопытный участок земли и переместите мышь с зажатой левой кнопкой вверх или вниз относительно коврика, чтобы изменить высоту на выбранном фрагменте ландшафта. Для выравнивания высоты местности отметьте галочкой опцию **Flatten Vertices** в окне Landscape Edit Settings и пройдитесь мышкой с зажатой левой кнопкой по нужному фрагменту игровой территории. Если вам понадобится размыть, сгладить резко выраженные угловатые поверхности, воспользуйтесь модификатором **Softer Vertices** (работает по аналогии с Flatten Vertices).

Хотите перекрасить определенный фрагмент ландшафта? Тоже не проблема. Выберите любую понравившуюся текстуру из списка **Texture** в окне **Landscape Edit Settings**, отрегулируйте основные параметры кисти (в частности, **Edit Radius** — радиус захвата и **Max Opacity** — степень прозрачности материала), перейдите в окно визуализации и протащите мышь с зажатой правой клавишей по тому участку поверхности, который хотите затекстурировать.

Чтобы деактивировать режим редактирования ландшафта, щелкните по кнопке **Turn Off Landscape Editing** в окне **Landscape Edit Settings**.

■ ■ ■

На сегодня все. В будущем мы обязательно вернемся к теме редактирования Fallout: New Vegas и рассмотрим процесс создания более сложных модификаций и дополнений, в том числе и квестовых модулей. Все вопросы, которые у вас возникнут в ходе освоения редактора G.E.C.K., присылайте по адресу **gamedev@igromania.ru**. ■

Несколько примеров народного творчества.

экспертный сайт
о цифровой технике **mobi.ru**

<война против скучных гаджетов>
Вызываем подкрепление!

РАСКРАСИЛ КРЫШКУ НОУТБУКА?

ПРИКРУТИЛ К МОБИЛЬНИКУ МОТОРЧИК?

СДЕЛАЛ БЕСПОДОБНЫЙ МОДДИНГ КОМПЬЮТЕРА?

Присылай фотографии нескучных гаджетов на mail@mobi.ru и выигрывай нескучные призы.

Призы разыгрываются каждые две недели. Подробности о конкурсе "Нескучный гаджет" на сайте www.mobi.ru

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Ответы на самые интересные и актуальные письма

mail@igromania.ru

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Принудительно поздравлял

До Нового года остаются считанные дни. Это если вы поторопились и успели купить журнал сразу после его выхода. А если не успели, то праздники уже позади, развеселые ныряния лицом в салат миновали, шальные пищевые оргии, где диетическая кока-кола лилась рекой, — в прошлом.

И в первом, и во втором случае я поздравляю всех участников будущего или уже прошедшего действа с праздником. Пускай у всех нас в новом году будет побольше ярких релизов, сочных анонсов, разудалых выставок, умопомрачительных конкурсов и прочей околоигровой катавасии, без которой жить, конечно, можно, но получается скучно и без изюминки.

Кажется, получилось достаточно жизнерадостно и почти без сарказма. Сейчас вам еще Света подольет тепла, радости и новогоднего настроения. У нее это куда лучше получается.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Плясала под елкой в нижнем (и верхнем) белье

Здравствуйте, дорогие читатели. Пользуясь поводом, ведь в другое время как-то неприлично, я вас всех крепко-крепко обнимаю, целую и посылаю в вашу сторону маленькие зеленые лучики счастья, которые наверняка пройдут через все стены, но не выжгут, как тут подсказывает Старпом, ваш мозг, а зарядят бодростью и энергией на весь будущий год.

Прошедший год был местами восхитительным, местами сложным, местами... странным. Но в чем ему не откажешь, так это в числе потрясающих релизов на самых разных платформах. Поэтому я присоединяюсь к Старпому и желаю нам всем в грядущем году не меньшего, а лучше большего накала игровых страстей. Только чтобы системник не расплавился и X-ящик красными огнями не полыхнул.

А теперь... письма, письма, письма. Их перед Новым годом пришло очень много — и все как на подбор интересные и необычные.

Да, чуть не забыла, традиционно мы дарим подарки всем авторам писем, попавших в новогодний выпуск журнала. О призах подробней на ближайших страницах «Почты».

ПИСЬМО НОМЕРА
ПРОКРАСТИНИРУЮЩИЕ ВИСЮНЫ

Здравствуйте, игроманцы и игроманьяки! Сколько времени вы тратите на шастанье по интернету? У меня постоянная проблема. Я начинаю читать какой-то сайт, вижу там интересную статью, читаю ее, перехожу по ссылкам... и через час, а иногда через большее время обнаруживаю себя изучающим какой-то ресурс, вообще не относящийся к теме статьи, которую я начинал читать. Более того, я иногда даже забываю, с какой статьи все началось. Прыгаю с сайта на сайт, подвисаю то тут, то там. А потом понимаю, что я же не хотел этого, что мне нужно было прочитать только одну, самую первую статью. У вас такого не бывает? Как бороться с этими висюнами? — Стас Support Стежнев

Клоны Марио. Андрей Орлов (Москва).

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Рыл интернет-окопы

Времени на, как вы выразились, шастанье по интернету у нас уходит очень много. Ведь нужно каждый день мониторить, что происходит в игровой индустрии, отслеживать новости по множеству игр. И ведь даже сайты-агрегаторы, изверги эдакие, не помогают! Потому как на них публикуют самые важные, но далеко не все новости.

Приходится рыть, бурить, копать, рыхлить плодородный веб-грунт, чтобы добраться до самых занимательных новостей, баек и даже до нежных и пушистых уток. А чтобы понять, что утка — это именно утка, тоже зачастую приходится потратить немало сил и времени.

Напишет кто-нибудь на новостном сайте без всяких ссылок, что компания такая-то разрабатывает игру такую-то и вот-вот состоится анонс. Сразу глаза горят, руки чешутся, где надо и где не надо зудит... так хочется сделать анонс раньше всех.

Посидишь, почешешь макушку, может ли заявленный анонс случиться на самом деле, и когда понимаешь, что может, то начинаешь работать ищейкой. Разработчики и издатели далеко не всегда готовы отвечать на прямые вопросы. Зачастую от них ничего, кроме «А откуда вы эту информацию взяли? Мы ничего такого официально не сообщали», добиться не получается. Начинаешь связываться с автором новости, спрашивать, откуда он взял информацию. Он обычно отмалчивается, не хочет раскрывать свои источники (это если они вообще есть).

Продолжаешь бороздить Сеть, выискивать, не написал ли кто-то еще о том же. Находишь, общаешься с ним (хорошо, если он владеет русским или английским, а если нет... приходится искать переводчика), понимаешь, что он просто переписал новость у первоисточника. И вот по всем этим замкнутым кругам, спиралям и новостным перекресткам можно скакать и исступленно прыгать до бесконечности.

Если же в какой-то момент свернуть с проторенной дорожки, отвлечься на постороннюю тему, начать читать статьи по схожей, но иной тематике, то — баста, карапузики, приехали. Докопаться до истины не выйдет.

Всегда нужно быть начеку и, если появляется желание почитать что-то не по теме, сразу одергивать себя, бить по рукам и продолжать рыть в нужном направлении.

Бороться с «висюнами» (слово-то какое заковыристо-пахабное, хотя и точно отражающее суть проблемы) можно ровно одним способом. Не зависать. Постоянно помнить, что тебе нужно прочитать, и не забывать, что всю информацию в интернете изучить все равно невозможно.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Копала веб-брустверы

Старпом, а ведь то, что описал Стас, — это вариант прокрастинации. То есть делание чего-то, что в данный момент не нужно, чтобы не делать то, что нужно. Одна моя хорошая знакомая, например, перед экзаменами, когда надо сидеть и зубрить, всегда находила повод, чтобы этого не делать. Иногда поводы были веские, но как-то звоню ей накануне, спрашиваю «что делаешь — зубришь?», а она в ответ — «гирьки крашу!». Я в ужасе — какие еще гирьки? Оказалось, что она, чтобы не готовиться к экзамену, придумала себе забавное занятие: на кухне у подруги висели часы с кукушкой и двумя стальными гирьками-противовесами. Часы были чуть ли не дореволюционными, гирьки за долгое время облупились. И вот подруга, увидев, что гирьки облезли, не поленилась, пошла в магазин, купила краску, долго выбирала кисточку и потом еще час сидела и очень тщательно красила эти гирьки. И все ради того, чтобы не учиться. Такая вот забавная прокрастинация.

В интернете я в свое время подвисала тоже очень надолго. Начнешь, бывало, читать статью в «Википедии», например, для того же института. И пошло-поехало — прыгаешь на следующий материал, который для учебы уже вроде как не очень-то и нужен, затем на следующий, который уже точно не нужен, и очухиваешься уже под утро с красными глазами.

Когда садилась за чтение, стала ставить будильник на каждые пятнадцать минут. Он дзынькнет — я сразу, оп, и вспоминаю, зачем я в Сети. Потом на автомате стало получаться.

И знаете, когда ты точно знаешь, что никакой прокрастинации у тебя нет, когда ты уверен, что можешь в любой момент перестать «подвисать», иногда так приятно бывает расслабиться и позволить себе читать в интернете все подряд. Просто плыть по статьям, просматривать даже то, что в жизни уж точно никогда не понадобится. В этом случае ты и удовольствие получаешь, и нет ощущения, что процесс происходит против твоей воли. Очень здорово!

НОВОГОДНИЙ НОУТБУК

Поскольку номер у нас новогодний, то и подарки за письма традиционно новогодние, с размахом. Автор письма номера получает от нас отличный игровой ноутбук MSI GX660.
Основные технические характеристики:
Процессор: Intel Core i5-460M
Видеокарта: AMD Radeon HD 5870 1 Гб GDDR5
Оперативная память: 2x 2 Гб DDR3
Жесткий диск: 500 Гб
Дисплей: 15,6 дюйма, разрешение 1366x768
Более подробный обзор этой машинки вы можете прочитать в рубрике «Железный цех».

ПИСЬМО №1
ПРАВО НА МНЕНИЕ

Здравствуйте, уважаемые Света и Старпом, скажите, а как вы прислушиваетесь к нашему, читательскому мнению? Вы как-то писали, что это делаете, но мы жаждем деталей. На форуме, например, кто-то выдвинет какую-то идею, народ ее начинает активно обсуждать, предлагать сделать в журнале, а реализации нет. А бывает и наоборот: один что-то напишет, никакого обсуждения вроде бы нет, а потом — бац, и в журнале идея сделана. По какому принципу это все работает? У меня есть множество идей, но я не знаю, как их до вас донести, чтобы на сто процентов сработало?! — Елена Annet Старцева

Автор — bayernfanat

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Подглядывал в замочную скважину

Способов ухватить читательское мнение за грудки, как следует встряхнуть и выудить на свет божий самое важное и интересное — масса. Есть почта, куда приходит множество предложений, как можно изменить, дополнить, переделать, убить, воскресить и реинкарнировать журнал. Встречаются как шизофренично-мозгоуховытекательные, так и вполне трезвые, не пьющие идеи. Кое-что мы иногда берем на вооружение и применяем в бою — во время работы над очередным выпуском журнала.

Когда какая-то идея миновала стадию аморфной массы и окуклилась во что-то приемлемое, всегда есть возможность собрать мнение через голосовалку на сайте. Иногда и это делаем.

Бывает, что заманиваем самых активных и сообразительных вас на фокус-группы, где допрос вообще проходит с адским пристрастием. Там специально обученные девочки набрасываются на разгоряченных читателей и вытрясают из них самые сокровенные знания по журналу. Шрифт заголовков в превью не нравится? Подписи к картинкам не смешные? Физиономия главреда кривая и небритая? Оценки кособокие?

Когда все важные знания высосаны до капли, читатели ласково хлопаются по попке и отправляются восвояси, а за дело берется уже мощная аналитическая группа нашего журнала. Она пронзает силой мысли все сделанные записи (на фокус-группах ведутся не только заметки на полях, но и пишется видео) и придумывает, как изменить шрифт, повысить веселость подписей, выровнять и побрить чело главного редактора, отутюжить оценки.

При этом все это время никто не забывает, что мнение нескольких людей — это всего лишь мнение нескольких людей. Если это мнение совпадает, есть повод задуматься о том, что в журнале надо что-то переделать. Если люди, уподобившись лебедю, раку и щуке, начинают тянуть журнал в разные стороны, значит все нормально.

Форум, как источник бесценных знаний о журнале (точнее, о вашем о нем представлении), мы тоже активно используем. Но тут вот что важно. Форум — это царство полярных мнений. Здесь один человек, брякнувший про новый журнал какую-нибудь мерзопакость, вызывает целую волну, состоящую из мозговых испражнений... на много-много страниц. Хотя все, возможно, далеко не так плохо. А кто-то, мудро изрекший, что журнал идеальный, вызывает точно такую же волну положительных отзывов, хотя недочетов в журнале может быть очень много.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, начинаться со слова «**Игромания**», соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Игромания**»: **Мне надоели компьютерные игры!**» (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или «**Игромания**»: **Игры и их влияние на психику**».

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос уже не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя, опять же, возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Игромания**»: **Рассказ читателя**».

■ Если вы хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Игромания/Картинка**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по **SMS**, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*

OPERATION FLASHPOINT® RED RIVER™

2011 Январь January

Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
52						1	2
1	3	4	5	6	7	8	9
2	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23
4	24/31	25	26	27	28	29	30

Издатель/Разработчик Codemasters

ИГРОМАНИЯ

2011	Январь	January					
Неделя Week	Понедельник Monday	Вторник Tuesday	Среда Wednesday	Четверг Thursday	Пятница Friday	Суббота Saturday	Воскресенье Sunday
52						1	2
1	3	4	5	6	7	8	9
2	10	11	12	13	14	15	16
3	17	18	19	20	21	22	23
4	24/31	25	26	27	28	29	30

GRAN TURISMO 5

THE REAL DRIVING SIMULATOR

ИГРОМАНИЯ

Издатель Sony Computer Entertainment **Разработчик** Polyphony Digital

Поэтому с форумом мы осторожны. Мы к нему внимательно прислушиваемся, но смотрим на конкретные идеи, а не на количество людей, которые в данную конкретную минуту голосят о чем-то одном, вполне возможно, совершенно незначимом. Ну и троллей на форуме, разумеется, тоже хватает. Этих жирных зверюг вообще приходится отлавливать и больно наказывать меткими банами промеж кустистых бровей.

С сайтовыми опросами, кстати, проблем тоже хватает. Уже не раз туда набегали ватаги мутных личностей с других форумов и массово голосовали за какой-нибудь откровенно бредовый пункт. А ты потом сиди и понимай, почему в рубрике «Ретро» надо писать не про старые игры, а про жидкохвостых павианов и подкустовных выползней.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Фильтровала базар и ныкала идейки

Старпом, ну ты снова оседлал свою любимую лошадку: хлебом тебя не корми — дай менторским тоном, с абсолютно серьезной миной на лице изречь в пространство пару десятков банальностей. И ведь еще так изречешь, что не сразу-то и понятно, что это банальность.

Поэтому добавлю от себя, что мы готовы услышать и реализовать толковые и дельные идеи. А уж каким способом вы их до нас донесете, неважно. Идеи же бестолковые, пускай даже за них проголосует большинство, мы в журнал никогда не пропустим.

НОВОГОДНИЙ РИДЕР

Автор письма №1 получает от нас одну из лучших читалок — PocketBook 360. Разрешение 800x600. Поддерживаемые форматы книг: FB2, TXT, RTF, PDF, DJVU, HTML, PRC, CHM, EPUB, DOC. Графика — BMP, JPEG, GIF. Света вот именно такой читалкой пользуется и очень довольна.

ПИСЬМО №2
ХАРИЗМАТИЧНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Здравствуйте. Меня всегда мучил вопрос, почему создатели игр не делают главных героев яркими и узнаваемыми. Вернее, делают, конечно, но далеко не всегда. Фантазии не хватает?
Но это же так просто — изобразить яркую, харизматичную личность. Да и примеров множество. А иногда смотришь, а герой — ну черт-те что. Даже Мастер Чиф, уж извините, цепляет вовсе не своей харизматичностью — через шлем ее и не разглядишь.
Друг говорит, что нормальную яркую личность можно изобразить только в экшенах от третьего лица, но разве это так? — Евгений Пантелеев

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Ловил харизматов за хвост

Чтобы сделать в игре харизмата, никакого «третьего лица» не нужно. Примеров масса — возьмите хотя бы Дюка Нюкема и Серьезного Сэмюила. За всю игру их от силы пару раз в зеркале пронаблюдаешь, но — личности запоминаются на всю жизнь.

Но харизмат в игре не так прост, как кажется. Если вы создаете яркого, сочного персонажа, то вокруг его личностных качеств необходимо закручивать весь геймплей, строить на этом игру. Опять вспоминаем Дюка... Что больше всего запомнилось игрокам? Скабрезные шуточки пепельного блондина и журчание физиологичной струйки в сортире. Вот вам харизмат! Он оттягивает на себя внимание, не дает акцентировать повествование на сюжете или других персонажах. Какой уж тут сюжет, когда герой постоянно ругается, дерзит, оскорбляет окружающих?!

Мало того! Яркая личность в качестве главного героя — это почти стопроцентная невозможность ассоциировать себя с персонажем. Берем Serious Sam. Кто главный герой игры? Сэм! Никаких сомнений! Берем, скажем, Call of Duty: Black Ops. Кто главный герой? Ну, по факту — Алекс Мейсон. Но харизма героя как личности никак не акцентирована, внимание сфокусировано на поступках и действии Мейсона, большая часть людей в такой ситуации считают, что главный герой игры — они сами. А это, мягко говоря, резко усиливает погружение в игру. А герой-харизмат все одеяло перетягивает на себя, ассоциировать себя с ним крайне сложно.

Но иногда, конечно, разработчики просто недокручивают главных героев. Видно, что пытались сделать харизмата, а получился какой-то дрищь-недомерок. Чего греха таить, даже из Сэма не выжали личность по максимуму. Отчаянно не хватает мелочей. Уж если персонаж — личность, да еще и брутальная, и не просто брутальная, а гротескно брутальная... Так сделайте, чтобы он иногда яростно жестикулировал, сплевывал, пинал ногами предметы, закуривал, наконец, а потом тушил бычки о только что подстреленного монстра. Вот тогда мы поверим, что герой — настоящий харизмат, что он человек, в конце концов, а не груда полигонов.

«Мало кто знает, что Марио подрабатывает после кризиса вместе с Равшаном и Джамшутом! Вот такие вот объявления появились по всему городу! Ланин Иван, Ставрополь».

НОВОГОДНИЕ НАБОРЫ

Автору письма №2 мы дарим стильный граффити-набор от компании Canyon: веб-камеру Truckhook, мышь Tailslide, чехол Noseslide.

Автор письма №3 становится счастливым обладателем наушников Railwhip, сумки Kickflip, мыши Tailslide.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Давила великолепием

Старпом, далеко не всегда харизма мешает идентификации себя с главным героем. Возьми, к примеру, MMORPG, там ты героя видишь, выглядит он обычно весьма своеобразно, но ничто не мешает ассоциировать себя с каким-нибудь гоблином или тауреном. А ведь в онлайновых ролевках почти всегда есть различные уникальные движения — танцы, ужимки и много чего еще.

Или возьми, к примеру, твой любимый Team Fortress 2. Там жмешь на кнопочку, камера вылетает «из персонажа» и показывает тебе какую-нибудь хитрую анимацию героя. Сразу становится понятно, что этот персонаж — о-го-го какая личность, но в остальное время вид из глаз и самоассоциирование работает на ура. С Дюком и Сэмом, правда, соглашусь: с ними себя идентифицировать почти невозможно.

Вот и получается, что дело не столько в том, что харизматичный герой перетягивает на себя внимание, сколько в том, сумели ли разработчики соблюсти баланс между силой личности героя и погружением в игру. Можно все сделать так, что и персонаж будет ярким, и погружение стопроцентным.

ПИСЬМО №3
ОНЛАЙНОВАЯ ТРЕБУХА

Привет, «Игромания». Я играю в MMORPG уже скоро пять лет. И как постоянный игрок могу смело сказать: онлайновые игры — это самый настоящий наркотик. Обычные игры даже рядом не валялись. При этом только некоторые MMORPG оправдывают вложенные в них силы и средства, лишь некоторые дают желаемую отдачу. Большинство эксплуатируют низменные качества человека, но отлипнуть от них совершенно невозможно.
Нет, я не предлагаю обсуждать наркотический эффект от MMORPG, про него и так все знают, мне бы хотелось спросить у вас, а как вы думаете, можно ли делать онлайновые игры не то чтобы не затягивающими, а... другими. Чтобы человек играл, и в какой-то момент не приходило осознание, что баста, приехали — куча времени потрачена впустую, пять лет ты, по сути, убивал одних и тех же монстров, чтобы заработать эпикмот и заполучить нового маунта? — Chester

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
Размышляла о квестовом счастье

Мне кажется, что MMORPG с человеческим лицом — это просто онлайновая ролевка, выполненная по лекалам офлайновых RPG. У создателей офлайновых ролевых игр нет возможности заманить игрока бесконечным гриндом и однообразным PvP, поэтому им приходится работать по-честному. Они создают массу интересных квестов, необычных ситуаций, закручивают сюжет... В общем, отрабатывают программу честно.

Разработчики же MMORPG не то чтобы ленятся, но иногда, как бы это помягче выразиться... пасуют перед глобальностью проблемы. Им ведь нужно удерживать игроков в игре очень долго, годы. Представьте, сколько однопользовательских ролевых игр можно было бы пройти за это время?! Если бы разработчики привязывали игроков к MMORPG «честными» способами, то им пришлось бы делать мир в десятки, а то и сотни раз больше, чем в классических офлайновых RPG.

Но всегда ведь есть возможность выпускать аддоны, расширяющие игровой мир. И кое-кто это делает регулярно, а кто-то даже не пытается расширить поле для эксплоуринга.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
Носился с высокоуровневым шмотьем

Не вижу ничего плохого в том, что MMORPG эксплуатируют, как выразился автор, «низменные качества». Какие же они низменные? Они основополагающие! Накопление (сбор денег и лута). Исследова-

ние (открытие новых зон). Использование стандартных маршрутов (многократный эксплоуринг локации). Повторение пройденного (гринд).

Проблема лишь в том, что не всегда у разработчиков получается все это красиво обставить. Гринд тоже может быть приятен и интересен, если выглядит красиво и играется приятно. Посмотрите на Diablo — это офлайновая игра (про «Бэттлнет» сейчас не говорим), целиком и полностью построенная на гринде. И никто не возмущается. Потому что сделано хорошо.

ПИСЬМО №4
ВЗГЛЯД НАЗАД

Привет, «Игромания». Заметил, что директором издательства у вас в журнале значится некто Денис Давыдов. Это не тот ли Давыдов, который раньше был главным редактором журнала? Если он, то у меня к нему вопрос — как к человеку, дольше всех проработавшему в «Игромании». Многое ли изменилось за минувшие десять лет? Что стало с людьми? С индустрией? С играми? — Chuck Chuck

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Забегала на чашечку чая

Да, Чак Чак, это тот самый Денис Давыдов. Умело маскируется под директора издательства, но продолжает даже на этом должностном олимпе играть в игры, следить за развитием игровой индустрии, ну и вообще быть в курсе. Забежала к нему на огонек и попросила ответить на ваш вопрос.

ДЕНИС ДАВЫДОВ

Пронзал мыслью былое

Люди не меняются. Меняются шкурки, которые они на себя примеривают. А если вокруг тебя происходит массовое обновление шкурок, это равноценно тому, как если бы ты оказался в другом мире.

Компьютерные игры не менялись. Хотя даже мониторы стали плоскими и частично приобрели вытянутую форму в угоду кинематографичному 16:9. За минувшие 10 лет перетасовались жанры, повзрослели игроделатели, графика сама-знаете-как преобразилась... Стандартом де-факто сделалась разветвленность и насыщенность игрового процесса. Законом становится ориентированность игры на массового потребителя, так называемая «казуальность», которая в действительности — не более чем «понятность» действа для широкого круга лиц.

Тем не менее суть игры осталась прежней. Прицел посередь экрана, курок. Десяток характеристик, эльф рубит бошки зловрединам. Педаль до упора, поворот об бордюр. Истеричная мышь в руках умелого стратега. Но изменилось ощущение.

Те же, там же. В других масках. Игровой мир изменился, не меняясь внутри, и хотя суть осталась прежней, но к нему уже нельзя относиться как раньше. Даже если снять датчики фейсбуков, отцепить идентификаторы онлайновых гриндилок и выгрузиться из торрентов.

Если изменился вкус пищи и стол сервирован по-новому, можно ли говорить, что изменился состав пищи? Гречка — она и есть гречка, как думаете? Хм... но вкус другой. И ощущения иные.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Прощалась до следующего года

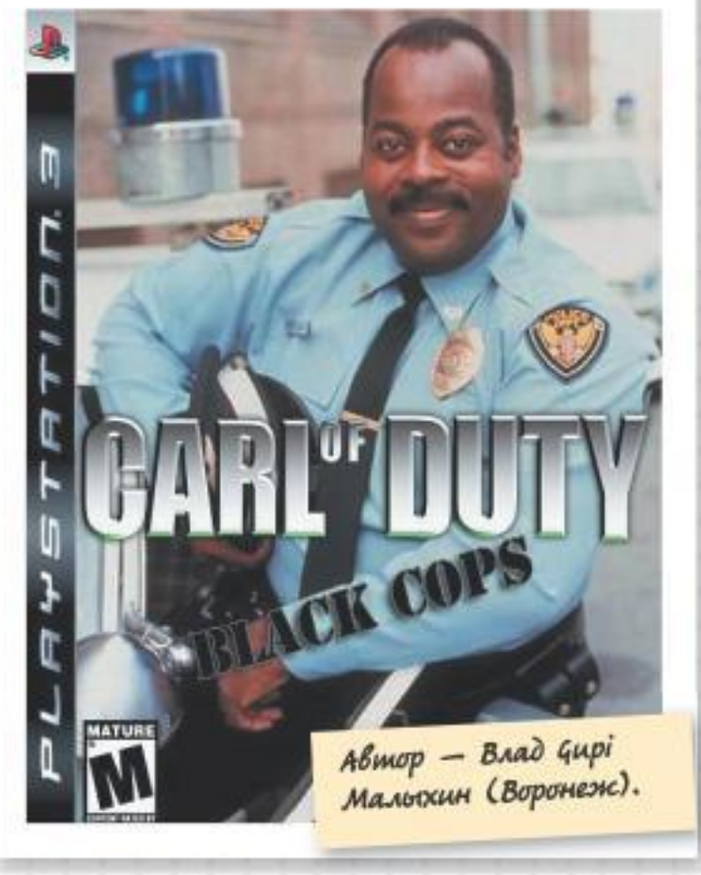
Вот и подошел к концу наш праздничный выпуск «Почты». Расставаться жаль, но до следующего номера осталось лишь немногим больше месяца.

Удачных всем новогодних праздников, хорошенько отдохните, а то в конце января — начале февраля ожидается довольно много отличных релизов.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

Жал руки и отвешивал пендели

На прощание всем мужчинам пожимаю руки, всех дам пламенно целую в щечку. До встречи в новом году и не кашляйте! ■



Автор — Влад Gipi Малыхин (Воронеж).

НОВОГОДНИЙ РУЛЬ

Автор письма №4 становится счастливым обладателем игрового руля Defender Extreme Turbo. Десять управляющих кнопок, переключатель вида из кабины, вибрация «баранки», регулировка угла наклона и высоты руля. Педали и ручка переключения передач — в комплекте!

KODEX@IGROMANIA.RU
Ведущий рубрики: Игорь Сердюков

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками и набираются обычно либо в консоли, которая вызывается специальной клавишей, либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать из-за различия версий игры. Например, читы к американскому изданию могут не подходить к русскому.

CALL OF DUTY: BLACK OPS
(PC)

В каталоге **players** в папке с игрой есть файл **config.cfg**. Откройте его «Блокнотом». В строке **seta monkeytoy «1»** замените единицу нулем, сохраните файл и в его свойствах установите атрибут «только чтение». Затем зайдите в игру, в главном меню нажмите клавишу ~ (тильда), чтобы вызвать консоль. В ней печатайте:

/devmap zombie_five — переход на карту Kino Der Toten

/devmap zombie_pentagon — переход на карту Pentagon

/god — бессмертие

/demigod — вы становитесь Джаггернаутом

/give ammo — дает патроны

/noclip — прохождение сквозь стены

/notarget — враги вас не видят

/ufo — режим полета

/give all — все оружие (с текущего уровня)

/g_speed x — увеличивает скорость бега (вместо **x** вбивайте любое число, чем оно выше — тем быстрее бегает герой)

/jump_height 100 — высокие прыжки

/timescale 0.25 — замедление времени (вместо 0.25 можно печатать любое число меньше 1 — скорость течения времени, соответственно, изменится)

/player_sustainammo 1 — бесконечные патроны

FALLOUT: NEW VEGAS
(PC)

В январском номере «Игромании» за 2009 год мы публиковали коды для **Fallout 3**. Все они работают и в **Fallout: New Vegas**, так что не видим смысла повторяться. Если у вас вдруг нет под рукой нужного журнала, загляните на диск к этому номеру. В разделе **Кодекс/Коды** вас ждет наша база читов, которые когда-либо публиковались в «Игромании». Там же вы найдете идентификаторы различных предметов, которые можно получить при помощи кодов. А здесь мы напечатаем несколько новых читов для Fallout: New Vegas в дополнение к старым.

CompleteQuest — завершает текущий квест

caqs — завершает все части текущего квеста

removefromallfactions — если вы вступили в какие-то фракции, ваш герой из них выйдет

NBA 2K11
(PC, XBOX 360, PS3, PSP)

Зайдите в меню **Features** и выберите пункт **Codes**. Вбивайте следующие чит-коды:

icanbe23 — Майкл Джексон в режиме Creating a Legend

payrespect — мяч ABA

2ksports — команда 2K Sports

2kchina — команда 2K China

nba2k — команда разработчиков NBA2K

vcteam — команда VC

agsntrccai — форма Bobcats Nascar Racing

aifnaatccv — форма Cavs Cavfanatic

wasshcicsl — форма Hardwood Classics

asrdirmga — форма Hornets Mardi Gras

eydonscar — комплекты формы Grizzlies, Hawks, Mavericks, and Rockets secondary road

riiasgerh — комплекты формы Bulls, Celtics, Knicks, and Raptors St. Patrick's Day

ycprtii — форма Trail Blazers Rip City

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2
(PC, XBOX 360, PS3)

Поставьте игру на паузу, зайдите в меню **Options** и выберите пункт **Cheat Codes**. Там набирайте:

MAREK — открывает Force Repulse (отражение вражеских атак Силой)

SOLARI — открывает белый кристалл для светового меча — кристалл мудрости, который позволяет получать больше очков Силы за убийства врагов

YARAEL — открывает Mindtrick (контроль разума)

TRAYA — открывает Saber Throw (бросок меча)

LIBO — открывает темно-зеленый кристалл для светового меча — кристалл здоровья

MANDALORE — костюм Бобы Фетта

VENTRESS — костюм темного ученика

NOMI — костюм светлого ученика

HAAZEN — костюм ситха

TK421 — костюм имперского пехотинца

SHADOW — другой вариант костюма имперца

AJP400 — костюм имперца-прыгуна

GUNRAY — костюм неймодианца

RAHM — костюм генерала Кота

SPECFORCE — костюм повстанца

REBELSCUM — другой костюм повстанца

MORGUKAI — костюм Saber Guard

HARPER — костюм скаута

HOLODROID — костюм дроида

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011
(PS3, XBOX 360, WII)

В меню чит-кодов наберите:

SLURPEE — костюм Джона Сена и футболка «Аватар»

apexpredator — открывает альтернативный костюм для Рэнди Ортона

8thannualtribute — открывает арену Tribute to the Troops

historicalbelts — открывает три чемпионских пояса

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхалки».

CALL OF DUTY: BLACK OPS

В главном меню игры, где персонаж привязан к стулу, можно освободиться, посмотрев на руки и понажимав пробел (на консолях — поочередно нажмите несколько раз на левый и правый триггер). Теперь вы можете походить по комнате. Самое интересное, что вы найдете, — компьютер за креслом. Чтобы получить полный список команд для взаимодействия с машиной, наберите **help**. Среди прочего доступны две игры: аркада про зомби с видом сверху (вызывается командой **DOA**) и текстовый квест **Zork I: The Great Underground Empire**, выпущенный аж в 1978 году (**ZORK**). Командой **DIR** можно просматривать содержимое папок на компьютере, а командой **CAT** — открывать файлы в этих папках. В файлах можно найти много интересной информации о сюжете игры. — *Алексей Егорцев*

FALLOUT: NEW VEGAS

Довольно оригинальное спасение Индианы Джонса от ядерного взрыва в фильме «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа» (археолог спрятался в холодильнике) перекочевало уже не в одну игру. В **Heavy Rain** один из персонажей может выжить точно таким же способом в пожаре, а вот разработчики **Fallout: New Vegas** менее оптимистичны — в игре можно найти пару скелетов, лежащих внутри холодильника, причем у одного из них есть шляпа точь-в-точь как у Индианы Джонса. Холодильник с Инди появляется лишь в том случае, если в самом начале игры вы выбрали перк Wild Wasteland. — *Роман Попов*

Чтобы увидеть эту пасхалку, тоже нужен перк Wild Wasteland. Около восточного входа в Ниптон можно обнаружить двух скелетов. Наведя на них прицел, вы узнаете, что зовут их Беру и Оуэн. Это отсылка к фильму «Звездные войны», к моменту, когда Люк Скайуокер возвращается домой и обнаруживает там своих убитых дядю и тетю с точно такими же именами. — *Вадим Александров*

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED 2

Разработчики нередко ссылаются на свои прошлые игры. Так поступила и **LucasArts**. На планете Като Неймодиа, в Восточной арке, перед второй битвой с кораблем, в конце коридора стоят три игровых автомата. Если их разбить, выпадет костюм Гайбраша Трипкиллера, который внешне почти неотличим от Гайбраша Трипвуда, героя известного квестового сериала **Monkey Island**. — *Никита Анисимов*

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру «**Два мира 2**» от компании «**1С-Софт-Клаб**». Чтобы получить приз, напишите по адресу **info@igromania.ru** или позвоните в редакцию по телефону **(495) 231 23 65**.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

DEAD RISING 2

У некоторых выживших есть ценное оружие. Выменять его на какую-нибудь безделушку у вас не получится, но можно пойти на хитрость. Когда у напарника останется мало здоровья, дайте ему что-нибудь съестное. Он с радостью примет подарок и позволит вам подержать свое оружие. Отдавать его необязательно.

Если же вам попался безоружный горемыка и вы сомневаетесь, что он живым дойдет до убежища, дайте ему хоть какой-нибудь ствол с одним патроном. Дело в том, что боезапас у спасаемых бесконечный, так что отстреливать зомби даже с одним патроном они будут в полную силу, что повысит ваши шансы на успех. — *Владислав Чермных*

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка. Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***info@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Тройная сплошная

Конкурс на самое изощренное нарушение ПДД

Need for Speed: Hot Pursuit — истинный рай для самых злостных нарушителей правил дорожного движения. Здесь можно без зазрения совести и без потерь для кошелька пересекать двойную сплошную, вылетать на встречную, превышать скорость на немыслимое число километров в час и с не меньшей скоростью скрываться с места аварии.

То, что в реальной жизни опустошит ваш лицевой счет и отделит от мира стальной решеткой, в Hot Pursuit делается на раз. Вот мы и решили, а почему бы не оттянуться по полной, а заодно не проверить, насколько изощренно, а главное, красиво вы способны нарушать правила дорожного движения.

Условия конкурса

Условия конкурса просты. Вам надо сделать **МАКСИМАЛЬНО КРАСИВЫЙ** скриншот из Need for Speed: Hot Pursuit, на котором вы нарушаете **МАКСИМАЛЬНОЕ ЧИСЛО ПДД** Российской Федерации.

Письма со скриншотами принимаются на адрес ***HotPursuit@igromania.ru*** до 21 января 2011г.

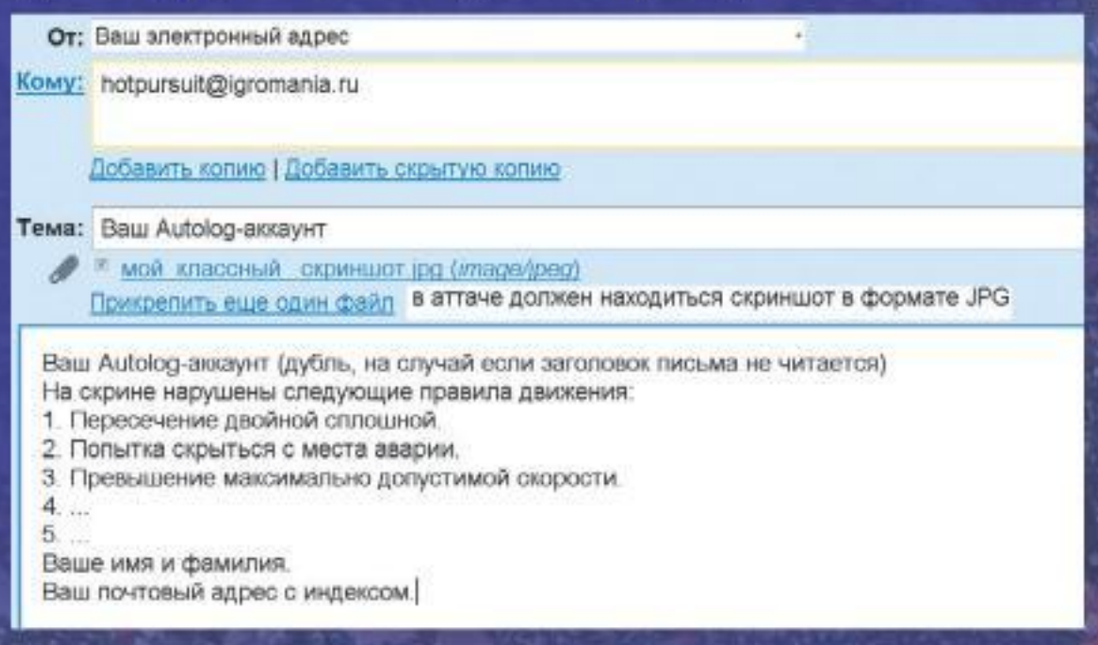
В заголовке письма в обязательном порядке укажите ваш аккаунт в Autolog (чтобы мы знали, что скриншот сделали именно вы, а не «позаимствовали» его откуда-нибудь из интернета).

В тексте письма вам необходимо по пунктам перечислить нарушения ПДД, которые запечатлены на вашем скриншоте. Если вы вдруг не знаете ПДД, то ознакомиться с ними можно в интернете, задав в поисковике, скажем, «правила дорожного движения РФ».

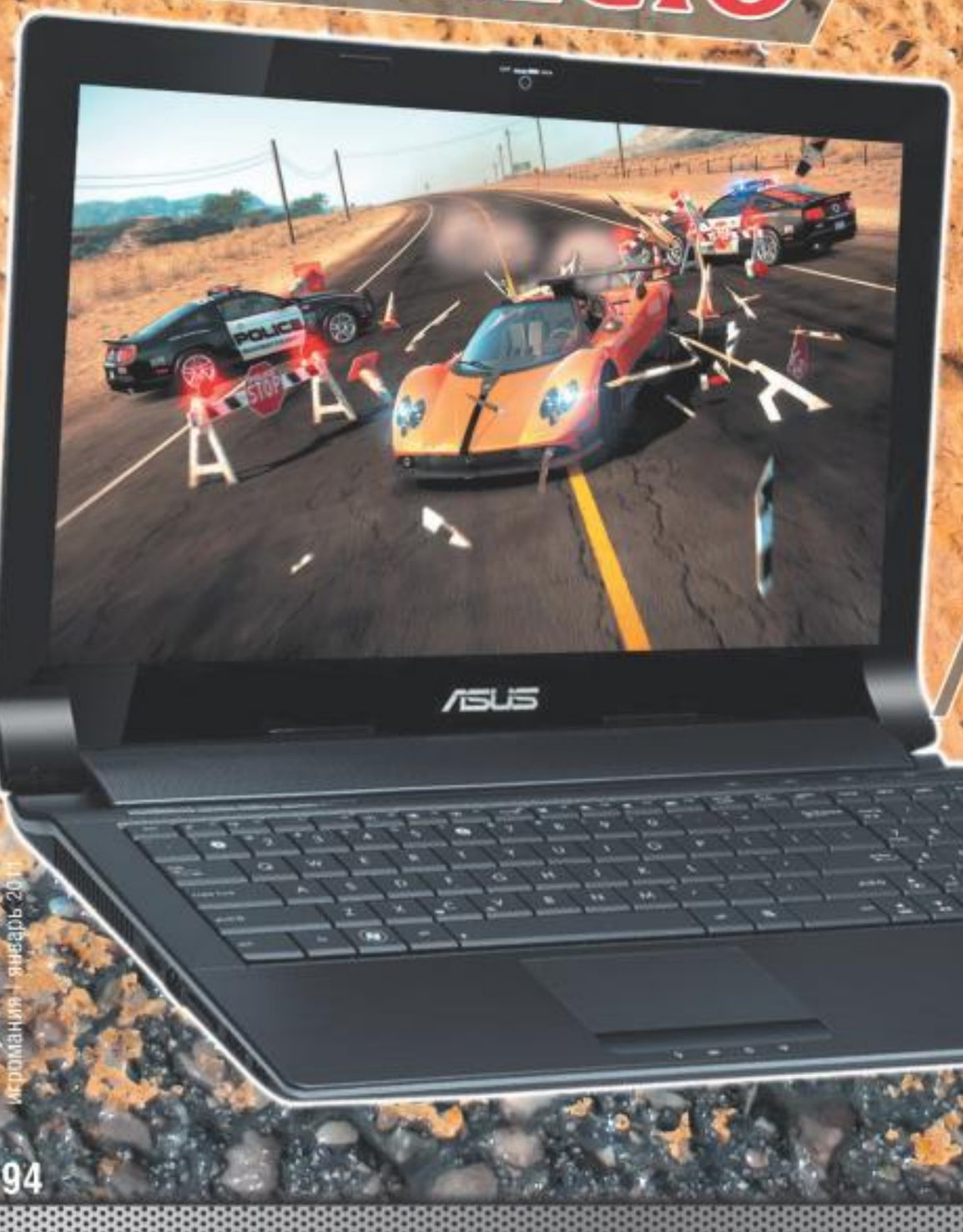
И помните, в зачет идут только те нарушения, которые вы сами обозначите в письме. Если, помимо перечисленного вами, на скриншоте есть еще какие-то нарушения ПДД, в зачет они не идут.

От каждого Autolog-аккаунта принимается только один скриншот (если пришлете несколько, к розыгрышу мы допустим только скриншот, который вы прислали первым).

Письмо должно выглядеть, например, так:



1 МЕСТО



ПРИЗЫ

Трое самых дерзких и хитроумных, приславших самые красивые скриншоты, на которых самым изощренным способом нарушено максимальное число правил дорожного движения, выиграют:

1-е место: Мощный ноутбук ASUS N53JN. Начинка: диагональ — 15 дюймов, процессор — Intel Core i5-450M, видео — NVIDIA GeForce GT 335M, память — 4 Гб DDR3, винчестер — 320 Гб.

2-е место: Руль + педали Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback Racing Wheel Retail.

2 МЕСТО

«Игромания» резвится на дорогах

Чтобы вам было интересней снимать свои скриншоты, мы сделали несколько скриншотов-примеров. Надеемся, что ваши работы будут намного лучше, чем то, что получилось у нас.

Игорь Асанов превышает разрешенную скорость движения. Судя по выдвинутому антикрылу Bugatti Veyron — намного.

Алексей Макаренков оказывает сопротивление сотрудникам ГИБДД.

Георгий Курган использует заасфальтированную обочину для обгона.

Антон Логвинов пересекает двойную сплошную линию разметки.

3-е место: Руль + педали Saitek Vibration Wheel.

3 МЕСТО

Еще пять человек получат футболки и календари с символикой игры.

Ну и, конечно, победителей мы незамедлительно добавим к себе в друзья в Autolog и с удовольствием погоняем с ними по виртуальным трассам.

Поиграем в слова

Вы когда-нибудь разгадывали анаграммы? Мы предлагаем вам заняться этим прямо сейчас. Анаграмма — это когда из одной фразы составляется другая фраза, а разгадывающего просят назвать изначальное буквосочетание. Например, Bemired Vizor — это на самом деле Zombie Driver, а Bios Hock — всего лишь BioShock. Вот так мы закодировали десять очень (очень!) известных названий игр. Сможете ли вы расшифровать их все?

Куда посылать, как оформлять

Ответы принимаются по адресу ***gram@igromania.ru*** до 31 января 2011 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: номер слова — расшифрованное название игры. Помните, что в каждом задании нужно использовать ВСЕ буквы для составления ответа! Если вы вдруг не сможете расшифровать все слова, присылайте то, что смогли. А вдруг никто не пришлет десять правильных ответов? Тогда у вас тоже появится шанс выиграть. Но выше всего он будет у тех, кто правильно отгадает все зашифрованные названия.

Победители будут выбраны случайным образом из всех писем с правильными ответами. Удачи!

1-е место

Гарнитура Razer Megalodon, разработанная специально для игроков. Подключается к USB-разъему и транслирует объемный звук (7.1 или 5.1) прямо в мозг. Причем звуковая карта не нужна — специальный модуль гарнитуры сам обрабатывает звук, снижая нагрузку на процессор компьютера.

2-е место

Стильная и практичная игровая клавиатура Razer Lycosa с подсветкой. На ее клавиши можно назначить любые серии действий и создать до десяти профилей для различных игр. В клавиатуру встроены гнезда микрофона, наушников и один USB-разъем.

3-е место

Лазерная игровая мышь Razer Orochi с изменяемым разрешением вплоть до 4000 dpi. Мышь может работать как в проводном, так и беспроводном режимах. Удобнее всего мышь использовать с ноутбуками: она небольшого размера и поддерживает связь по Bluetooth.

Все призы предоставлены компанией **Razer** (***www.razerzone.ru***).

Геройский Конкурс

Как хорошо вы знаете героев любимых игр? Ну-ка, сейчас проверим! Ниже вы найдете несколько фактов о каждом загаданном герое. От вас требуется отгадать, о ком же идет речь.

1

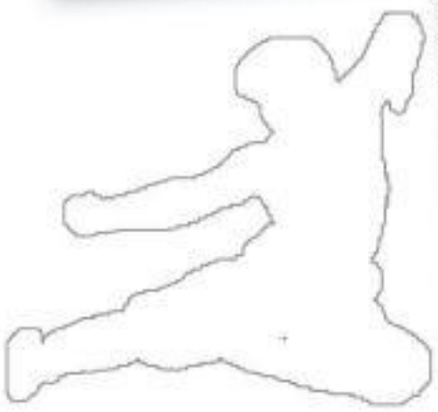
В честь него названы улицы в Швеции и Испании, но сам герой итальянского происхождения. Он заядлый грибник и неравнодушен к черепахам. Сейчас ему 25 лет, но это неважно, ведь он легко может изменять свой рост. Немного толстоват, что не мешает ему далеко и высоко прыгать.

2

Эта мадам родом из Англии, прирожденная аристократка, училась в Шотландии. За свою жизнь успела угробить столько редчайших животных, что любое общество по охране природы разорвало бы ее на куски при первой же возможности.

3

Первое слово его имени происходит от греческого «орел», а полное его имя с первого раза сложно произнести без ошибок. Родился во Флоренции. Владелец шикарной фамильной виллы. Не очень хорошо ладит с законом, но умело избегает наказания. Изрядный бабник.



4

Солдат. Рост 177 см, вес 78 кг. Был женат, разведен, от брака осталась дочь Сара. Принимал участие в секретных операциях на территории многих стран, включая Россию, Украину, Грузию, Китай, Мексику и обе Кореи. В народе получил обидное прозвище «трехглазый».

5

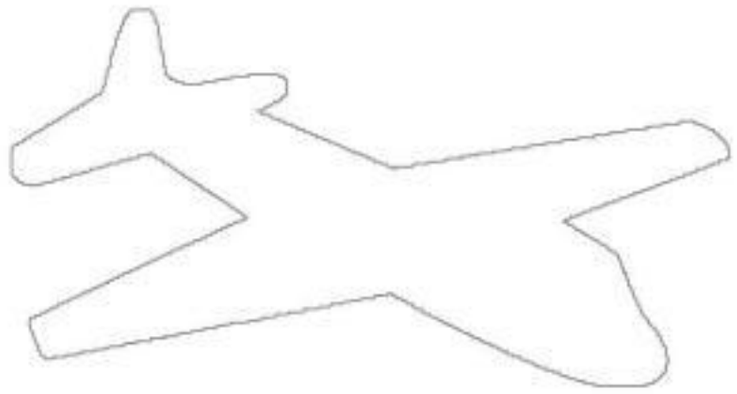
Девушка азиатского происхождения. Очень ловкая, быстрая и атлетичная. Ее мать убили, когда героиня была еще совсем ребенком. В 16 лет сбежала из дома и превратилась в уличную воровку, но вскоре стала нелегальным курьером. Ненавидит правительство.

Куда посылать, как оформлять

Ответы принимаются по адресу **hero@igromania.ru** до **31 января 2011 года**. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

Сам ответ должен выглядеть следующим образом: номер вопроса — имя героя или героини (название любой игры с его или ее участием). Например: 1 — Данте (Devil May Cry).

Победители будут выбраны случайным образом из всех писем с правильными ответами. Удачи!



1-е место

Акустическая система Gravity NX 2.1 Subwoofer System из двух сателлитов и сабвуфера в деревянном корпусе. В комплект входит настольный дистанционный пульт. Громкость каждой колонки и сабвуфера можно регулировать отдельно.

2-е место

Игровая гарнитура MEDUSA NX 5.1 Gaming Headset. В чашечки встроено восемь динамиков, так что приготовьтесь к объемному звуку 5.1. Держатель микрофона легко гнется в любую сторону. Оголовье также регулируется. Гарнитуру можно сложить и переносить в чехольчике, который идет в комплекте.

3-е место

Игровая мышь KUDOS Gaming Mouse с девятью программируемыми кнопками. На каждую из них можно навесить любые действия в игре или целые серии действий. Вес мыши изменяется, а лазерный датчик поддерживает разрешение вплоть до 5000 dpi.

Все призы предоставлены компанией Speedlink (www.speedlink.ru).

Новогодний КОМИКС

Наверняка вы не раз видели в интернете небольшие комиксы всего из нескольких кадров. Мы предлагаем вам включить фантазию и сотворить такой же комикс на новогодне-игровую тему. Рисовать можно как угодно, чем угодно и на чем угодно, лишь бы комикс получился смешным, интересным и оригинальным. Не стесняйтесь своих художественных способностей, ведь главное в этом виде творчества — **хорошая идея**, а не умение рисовать как Айвазовский.

Для затравки вот вам миникомикс двухгодичной давности о том, как тяжело было сендбоксу в те времена.

Куда посылать, как оформлять

Ответы принимаются по адресу

comix2010@igromania.ru

до 31 января 2011 года. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

Приз за 1-е место

Видеокарта Leadtek GeForce GTX 480, одна из самых мощных на сегодняшний день (www.leadtek.com/ru).

Приз за 2-е место

Видеокарта Manli GeForce GTS 450 (www.manli.com).

Приз за 3-е место

Видеокарта XFX ATI Radeon HD 5550 (www.xfxforce.com/ru).

Приз за 4-е место

Видеокарта Inno3D GeForce GT 430 (www.inno3d.com).

САРДОНИЧЕСКАЯ улыбка

– Хорошо, – сказал Кот и исчез – на этот раз очень медленно. Первым исчез кончик его хвоста, а последней – улыбка; она долго парила в воздухе, когда все остальное уже пропало.
– Д-да! – подумала Алиса. – Видала я котов без улыбки, но улыбки без кота! Такого я в жизни еще не встречала.

Правила конкурса

Перед вами 29 улыбок, ухмылок, гримас и кое-чего еще, похожего на улыбки, ухмылки и гримасы компьютерных героев. Вот только самих героев нет.Чтобы выиграть в конкурсе, всего-то и нужно — **отгадать, персонажам каких компьютерных игр принадлежат данные улыбки**. Заметьте, что все улыбки взяты нами с официальных артов или волпаперов, посвященных играм. То есть если вы лишь догадываетесь, но точно не знаете, кому принадлежит улыбка, то всегда есть шанс найти ее в интернете. Некоторые улыбки угадываются запросто, некоторые — после внимательного разглядывания, а некоторые — с очень большим трудом. Но почти все сотрудники «Игромании», на которых данный конкурс был протестирован, угадали все улыбки — некоторые индивиды, правда, потратили на разгадывание целый день. Мы нисколько не сомневаемся, что среди вас, дорогие читатели, найдутся не менее эрудированные игроки.

Куда посылать, как оформлять

Ответы принимаются по адресу **smile@igromania.ru** до **31 января 2011 года**. В заголовке письма должно быть написано — «САРДОНИЧЕСКАЯ УЛЫБКА» (без кавычек). Сам ответ должен выглядеть следующим образом: номер улыбки — название игры — герой игры.
Если название игры вы назвать затрудняетесь, можно присылать только героя. Если затрудняетесь назвать героя, но знаете игру, можно присылать только название игры. Но шансов выиграть больше у тех, кто назовет и игру, и героя. В некоторых случаях героя назвать не получится (просто в играх у них не было никакого имени), в этом случае его, разумеется, и не нужно называть. Достаточно упомянуть игру.

Названия игр надо писать правильно и на английском языке. Варианты вроде «Лара Крофт энд ве Гардиан оф Лайт» или «Кейн энд Линч 2: Докз Дей» не принимаются. Письмо с ответом должно выглядеть вот так:

1 — Doom — какодемон
2 — Pac-Man — Пакмен
3 — Tetris — кубик буквой «Г»
и так далее...
Победителями станут **первые трое участников**, приславшие верные ответы.
Искренне надеемся, что даже те, кто не победят в конкурсе, получат искреннее удовольствие от угадывания «игровых» ухмылок. По крайней мере, многие сотрудники редакции свою порцию фана от этого мероприятия уже по-братски разделили.

Наши призы

1-е место

Asus VG236H. 23-дюймовый монитор (**диагональ 58,4 см**) с поддержкой технологии стереоскопического изображения в формате Full-HD 1080p. Технология стереоскопического изображения Nvidia 3D Vision уже поддерживается в сотнях игр. Частота обновления экрана —120 Гц. Яркость экрана — 400 кд/м2.

2-е место

Эксклюзивная материнская плата **Asus P8P67** для нового поколения процессоров. PCI-Express x16, два SATA 6 Гбит/с, шесть SATA 3 Гбит/с, Digi+ VRM.

3-е место

Отличный роутер **Asus RT-N56U**. Порты — WAN x 1, LAN x 4 RJ-45 for 10/100/1000 Base T.

Благодарим компанию Asus за предоставленные призы.

1

2

3

4

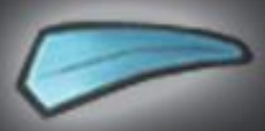
5

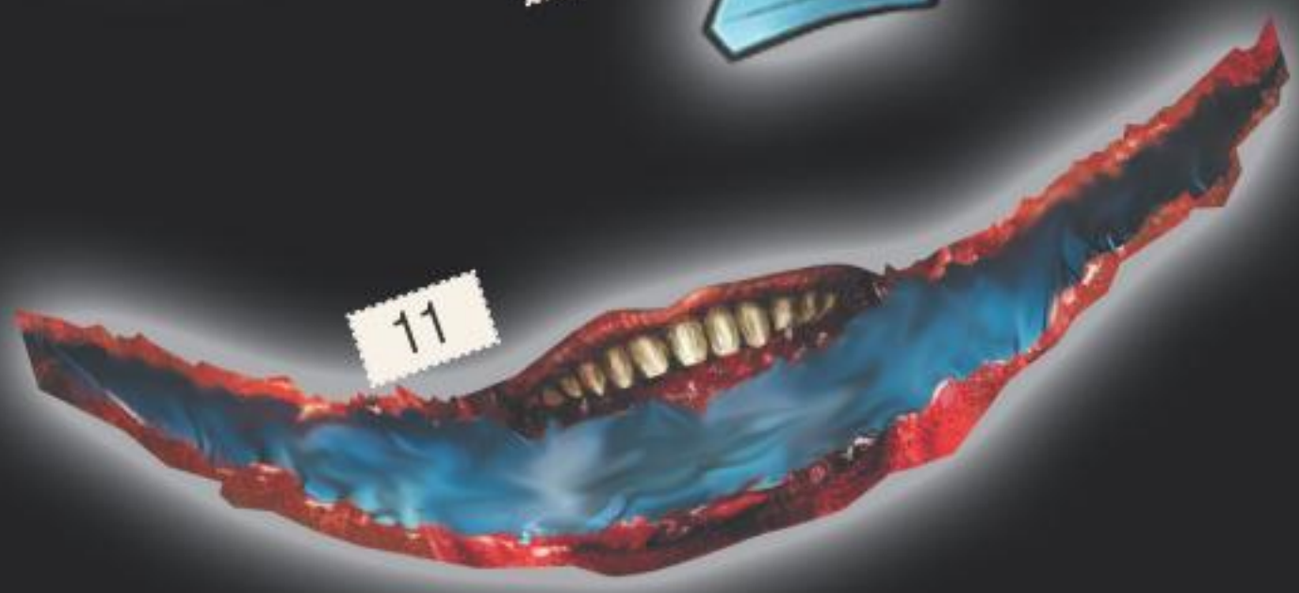
6

7

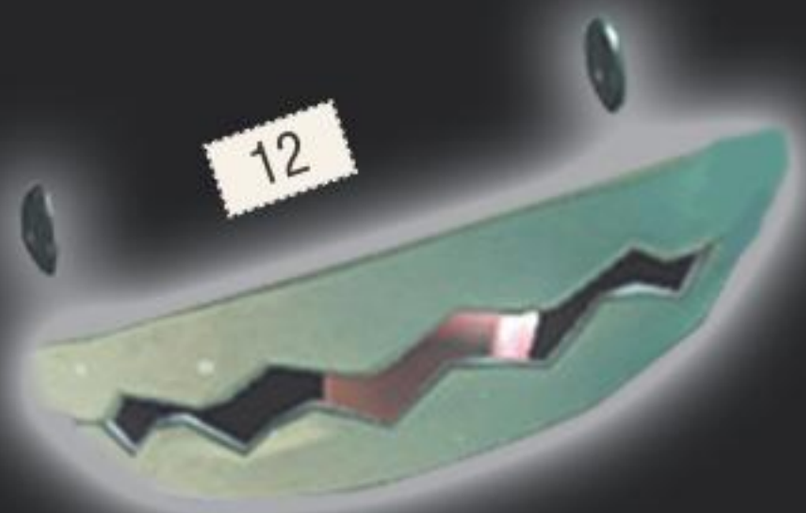
8

9

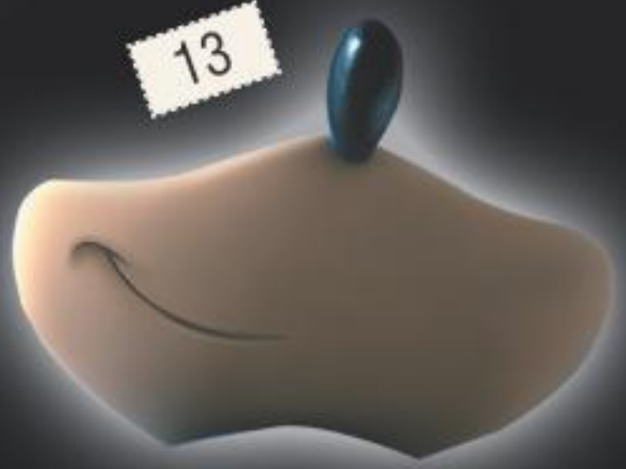

10


11

Мозговой штурм



12

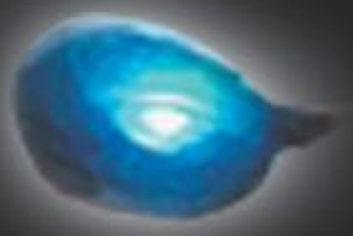


13

14

15

16



17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

ТЕСТ №1

ЯНВАРЬ

Ровно семь вопросов, к ним дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

❶ В рамках рекламной кампании Call of Duty: Black Ops один автогигант выпустил машину, оформленную в стиле игры. Вспомните, какой марки был этот автомобиль?

А. Hummer H3
Б. BMW X3
В. Cadillac Escalade
Г. Jeep Wrangler
Д. Dodge Charger LX

❷ Gran Turismo 5 — детище самого большого японского автолюбителя Казунори Ямаути. Но он делает не только игры — ниже мы перечислили некоторые его заслуги. Посмотрите, не затесалась ли в список ошибка?

А. Его команда принимала участие в разработке бортового компьютера для Nissan R35 GT-R
Б. Он участвовал в качестве гонщика в Гран-при Японии по «Формуле-1»
В. Он выиграл 4-часовую гонку на Нюрбургринге
Г. В 24-часовой гонке на той же трассе он занял 4-е место в своем классе автомобилей
Д. Он занял 7-е место в своем классе в гонке 25 Hours of Thunderhill

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

❸ В мультиплеере Call of Duty: Black Ops на карте Nuketown, если быстро отстрелить всем манекенам головы, произойдет ядерный взрыв!

А. Да, есть там такая пасхалка!
Б. Не верю, ядерный взрыв — это перебор.

❹ Two Worlds 2 изначально назывался Two Worlds: The Temptation и был аддоном к первой части игры.

А. Верно говорите.
Б. Не было такого никогда.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами цитата из популярной игры. Вам нужно угадать — из какой.

❺ So I say: «Well, we got a chupacabra with an automatic weapon. And that's when they get real quiet...»
(Тогда я сказал: «Ну, теперь у нас есть чупакабра с автоматом. И вот после этого все сразу очень притихли...»)

А. Crackdown 2
Б. Kane & Lynch 2: Dog Days
В. Fable 3
Г. Medal of Honor
Д. Fallout: New Vegas

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

❻ Из какой игры взят этот скриншот?

А. The Sims 3
Б. James Bond 007: Blood Stone
В. Mafia 2
Г. Dead Rising 2
Д. Lucha Libre: AAA Heroes del Ring

❼ В Call of Duty: Black Ops большая часть персонажей представлена впервые. Но проверьте список внимательно — может быть, кого-то из них мы видели и в прошлых играх?

А. Алекс Мэйсон
Б. Виктор Резнов
В. Никита Драгович
Г. Грег Уивер
Д. Джейсон Хадсон

НАШ ПРИЗ

Беспроводная игровая гарнитура Logitech Wireless Gaming Headset G930 с объемным звучанием 7.1, тремя программируемыми G-клавишами и удобным регулируемым креплением (www.logitech.ru).

СКАНВОРД №1

ЯНВАРЬ

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово (и только его, все отгаданные слова присылать не нужно). Ответы пишите на русском языке.

Главный на камбузе	На этой реке стоит плотина Гувера, питающая Нью-Вегас	Главный плохиш в Black Ops	Имя мага из платформера Trine							
			Так зовут главного героя DeusEx 3			Передвижение войск / Восточная игра типаша шек			Здесь герои Black Ops познакомились с русской рулеткой	
			Эта организация стала жертвой Избранного в Fallout 2							Двигатель байдарки
			Награда за особые заслуги							
Великан-людоед				Отсюда подлодка «Курск» ушла в последний поход						
Одна из фракций стратегии «XIII век. Слава или смерть»			Враги хоббитов					Колючее животное, родня Соника		
Бывает пиратским и лицензионным										
Бывает автоматная, льготная и за пивом								Эпидемия, массовая смерть		

НАШИ ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Two Worlds 2 от компании «1С-СофтКлаб».

ФОТОПАМЯТЬ №1

ЯНВАРЬ

Вам нужно расставить картинки из игры Call of Duty: Black Ops в хронологическом порядке. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе Конкурс.

НАШИ ПРИЗЫ

Первое место — флэшка Kingmax UD-05 объемом 16 Гб *(www.kingmax.com)*.
Второе место — кулер для процессора GlacialTech Alaska *(www.glacialtech.ru)*.
Еще пять призеров получат по коробке с игрой Apache: Air Assault от компании «1С-СофтКлаб».

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ

№11/2010

ТЕСТ

Правильные ответы

❶ Г (в Dead Rising 2 можно стрелять и двигаться одновременно)
❷ Б (Екатерина Великая чаще всего возглавляла Россию в играх серии Civilization)
❸ Б (кровавого эльфа 80-го уровня в StarCraft 2 нет)
❹ А (Call of Duty появился гораздо позже Medal of Honor)
❺ Б (цитата из Portal)
❻ Д (скриншот из FlatOut: Ultimate Carnage)
❼ В (Альбион — древнее название Британских островов)

Победитель

1. Владислав Привалов (Липецк)
2. Александр Шипин (Екатеринбург)
3. Наиль Туишев (с. Малая Сердоба)
4. Андрей Комин (Ижевск)
5. Дмитрий Тен (Москва)

ПРИЗЫ

Пять виртуальных предоплаченных карт QIWI VISA Virtual от платежной системы QIWI (www.qiwi.ru) номиналом 2000 рублей GoFlex TV.

СКАНВОРД

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: ванзер, викинги, огнемет, рубка, лайнер, воин, Марио, Нео, антропофагия. По вертикали: волчанка, скейт, жизнь, Горг, зомби, рота, Неро, воля, Чип. Ключевое слово: **ультан**.

Победитель

Рушан Губайдуллин (Бугульма)

ПРИЗ

Руль Gametrix Viper от компании Gametrix (www.gametrix.ru), работающий с бесконтактными датчиками MaRS.

ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ

Правильные ответы:
(Kane & Lynch 2)
3, 1, 2, 4

Победители

Победители
1. Юрий Лаврентьев (Челябинск, тел. 7 908 *** 05 25)
2. Александр Крупнов (Мытищи)
3. Дмитрий Кириллов (Ульяновск)
4. Егор Сафонов (Москва)
5. Данил Болгарчук (Омск)

ПРИЗЫ

Пять коробок с игрой Dead Rising 2 от компании «1С-СофтКлаб».

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.
«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).
«Сканворд»: ключевое слово.
«Фотографическая память»: 4, 3, 2, 1
Присылать письма с ответами можно двумя способами:

❶ Либо по электронной почте: **CONTEST@IGROMANIA.RU** для «Теста», **SKANWORD@IGROMANIA.RU** для «Сканворда», **FOTO@IGROMANIA.RU** для «Фотографической памяти». В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 1. Январь**»). Также не забудьте написать ваши настоящие **имя**, **фамилию** и **город**, в котором вы живете.

❷ Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#tst для «Теста», #skn для «Сканворда», #fotos для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Пример сообщения: «#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 1. Иван Иванов, г. Иваново».

КОМУ: CONTEST@IGROMANIA.RU
ТЕМА: Тест №1

1 — Б
2 — А
3 — Б
4 — В
5 — А
6 — Б
7 — А
Иван Иванов, г. Иваново

НОМЕР: 1121 ABC

#tst А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 1. Иван Иванов, г. Иваново

→ Ответы на ноябрьские конкурсы принимаются до 31.01.2011. Итоги будут подведены в мартовском номере журнала.

→ Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

→ По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на info@igromania.ru. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на dormi@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

Александр Башкиров

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Hitman: Blood Money

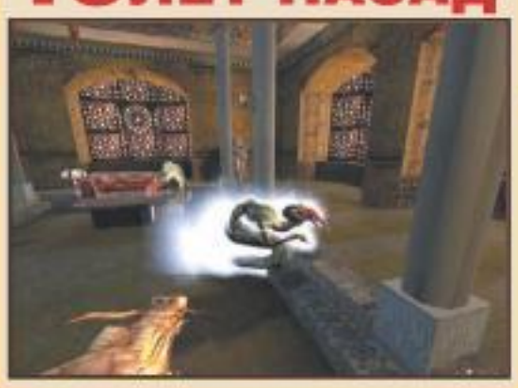
ДАТА ВЫХОДА	2006
ЖАНР	Симулятор киллера
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Eidos Interactive/IO Interactive

В четвертой серии **Hitman** (в отличие от **Codename 47**, **Silent Assassin** и **Contracts**) непрофессиональное поведение игрока приводит к созданию его подробного фоторобота и усложняет дальнейшую работу. Но когда это останавливало кровожадного индивидуума, больше заинтересованного в ковырянии отверткой в ухе клиента, чем в иезуитской подмене фальшивого пистолета времен Первой мировой на настоящий во время оперной репетиции?

В версиях для PC и Xbox 360 **Blood Money** выглядит существенно лучше предыдущих серий. Здесь можно убивать на параде Марди Гра в Новом Орлеане или в Овальном кабинете Белого дома. А среди киллерских методик присутствуют такие тонкие (несчастный случай с грилем для барбекю) и веселые (уронить пианино), что игра до сих пор является объектом интернет-конкурсов на самое изящное или абсурдное преступление.

Главное достоинство Blood Money в том, что разработчики не навязывают игроку свой образ мыслей. Через все задания можно проломиться с парой пистолетов или снайперской винтовкой, даже не пытаясь вникнуть в авторские замыслы. И просто радоваться обрастанию любимых орудий оптическими прицелами, удлиненными обоймами и лазерными целеуказателями. К сожалению, игра вобрала в себя столько творческих ресурсов **IO Interactive**, что следующую серию Сорок Седьмого мы ждем вот уже пять лет.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Clive Barker's Undying

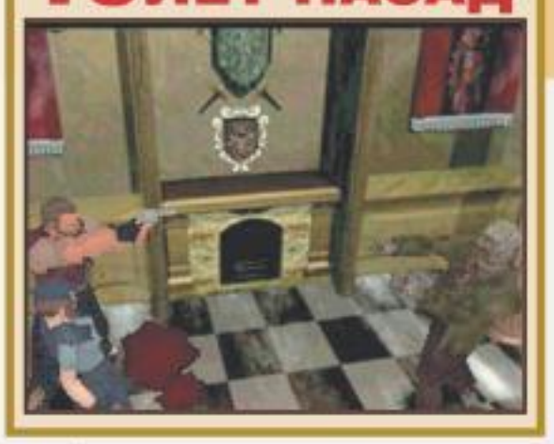
ДАТА ВЫХОДА	2001
ЖАНР	FPS с атмосферой
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/DreamWorks Interactive

Действие **Undying** происходит в далеком 1923 году, в зловещем особняке и параллельных мирах (в том числе в разрушенном Городе Снов). Из земли лезут гигантские щупальца, а главный герой умеет реанимировать поверженных врагов. Перед названием игры следовало бы поставить скорее имя и фамилию американского писателя Говарда Лавкрафта, нежели британского автора хорроров Клайва Баркера!

Тем не менее представленная в виде писем и фрагментов дневников литоснова повествует о падении дома Ковенантов в фирменном баркеровском стиле. Как в «Восставшем из ада» и «Кэндимене», реальность в Undying — очень зыбкая штука. Достаточно применить ясновидение во время блужданий по темному особняку, чтобы увидеть подлинный облик семейства на групповом портрете или превратить безобидную комнату с крысами в кровавый натюрморт.

Шутер получился очень атмосферный — этакий гибрид **Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth** с **Heretic**. В нем одновременно используются магия (эктоплазма или летающие черепа) и огнестрельное оружие (замораживающая тибетская пушка в виде золотого дракона). Врагами работают пираты, демоны и хищные растения, а боссами — безумные живописцы без кожи и нижней челюсти.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Resident Evil

ДАТА ВЫХОДА	1996
ЖАНР	Survival horror
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Capcom

В наше время уже невозможно представить себе животный ужас, который испытывал игрок, когда первый полуразложившийся мертвец поднимался с пола в игре Синдзи Миками.

Мутная 3D-картинка первой PlayStation создавала впечатление жуткой псевдодокументальности. Но оно было потеряно в PC-конверсии игры (состоявшейся в 1997-м) и ремейке для GameCube (2002). Практически единственным источником информации о зомби в то время была трилогия Джорджа Ромеро — «Ночь», «Рассвет» и «День живых мертвецов». О бегающих трупах тогда еще никто не слышал, зомби не успели стать объектами бесчисленных пародий, и в населенном неторопливыми кадаврами особняке было дико страшно.

Если не считать некоторых чисто японских отступлений, **Resident Evil** играет по строгим ромеровским правилам. Зомби ме-е-едленные, и убить их не так уж сложно (выстрел в голову). Главными противниками игрока становятся вычурные ракурсы на происходящее, намеренно неудобное управление и возможность сохранять игру только в определенных комнатах особняка, да и то если не кончилась лента к пишущей машинке.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Another World

ДАТА ВЫХОДА	1991
ЖАНР	Киноплатформер
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Delphine Software/Эрик Чахи

Когда речь заходит об одиноком разработчике конца 80-х, который сам спланировал, нарисовал и спрограммировал компьютерную игру, обычно имеется в виду что-то вроде **Prince of Persia**. Когда одинокий ротоскопический человечек скачет по статичным экранам.

Эрик Чахи делал свой проект самостоятельно, вплоть до оформления коробки. Игра действительно состоит из серии статичных экранов, которые, умирая миллион раз, кропотливо преодолевает ротоскопированный человек-протагонист Лестер Чайкин.

Но в остальном **Another World** выглядит как высокобюджетный голливудский блокбастер. Фантастические ландшафты и чудовища, экшен-сцены. И безмолвный спутник-инопланетянин, сопровождающий героя на протяжении всей игры, к финалу оказывающийся самым трогательным и человечным NPC в истории. Совершенно немыслимо, что игра с такими роликами и геймплеем сделана в одиночку, без бюджета, за 2 года и использует векторную графику в разрешении 320x200. Но это так.

Оригинал вышел на компьютере Commodore Amiga. А в 2006-м Чахи выпустил усовершенствованную версию под Windows, которую до сих пор можно найти в онлайне за 10 долларов.

Лучший выбор для игр и общения!

Ritmix®
moving sound

- Высокое качество звука
- Широкий диапазон частот
- Удобство в использовании
- Встроенный регулятор громкости

RH-519M

Новая линейка гарнитур

RH-518M

RH-517M

RH-513M

RH-512M

www.ritmixrussia.ru

BLADE
GROUP OF COMPANIES

ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

ДЖЕЙСОН

СТЭТЕМ

МЕХАНИК

ОТ РЕЖИССЕРА ФИЛЬМОВ

«ЛАРА КРОФТ: РАСХИТИТЕЛЬНИЦА ГРОБНИЦ» И «ВОЗДУШНАЯ ТЮРЬМА»

С 27 ЯНВАРЯ

© 2010 SCARED PRODUCTIONS, INC.

РЕКЛАМА

UNIVERSAL

LEOPOLIS